1995年5月1日発売（毎月1回1日発行）第1巻6号通巻6号
MONTHLY
プレイステーション専門情報誌
SOFT BANK
Vol.5
1995.5月号
定価490円
The PlayStation
NEW RELEASE
鉄拳
アーク ザ ラッド
キングスフィールドⅡ
土器王紀
ときめきメモリアル
幻想水滸伝
SPECIAL ISSUE
快進撃！プレイステーション
PSスタートダッシュから
これまで、そしてこれからを
総力レポート
特別付録
「鉄拳」キャラクター＆
全技表ポスター
激突！
ユーザーVS.制作者
「キリーク・ザ・ブラッド」を
めぐる大討論
増ページ、話題の企画満載！
PlayStation
Ⓒ㈱ナムコ

〔今月のテーマ〕
いくぜ100万台！

プレイステーションが、
売り上げ台数100万台を
突破しそうなイキオイらしい。
それはホントーですか、林さん(←誰だ?)。

♪それは〜ほんとう〜です〜
歌いながら登場ですね。
無論。
それにしてもバカ売れですね。この原稿書いてる時点でも、まだ店頭に商品ないですよ。
それを言わないで。生産が追いつかなくて、いろんな方にご迷惑をおかけしました。スミマセン。
人気の理由はどのへんにあったんでしょうね。
ゲーム文化をイッキにメジャーにしようという、我々の熱い思いを理解してくださったユーザーの方々のおかげと、各ソフトメーカーの応援のおかげ、各小売店のご支援のおかげです。

〔プレイステーションも勉強のひとつだ…
と、信じてみる。〕

広告クリエイターのおかげは……
ない。
ないですか。
ないです。
シクシク。
なんたってソフトがいっぱいあるしね。
100万台突破すると、何かいいことあるんでしょうか。
ハードの値段が下がるとか。
特別ボーナスが出るといいな。
ユーザーにとってのいいことを聞きたいんですが。
安定多数だから、新しいソフトハウスも
安心して参入できる。そうするとユーザーがうれしい。
増える。するとまたソフトの質、量がアップする、
そういう好循環が始まりますから。
メリットは限りなくあると思います。
100万台と言えば、やはりいちばん気になるのが、
そのうち何万人が女性なんだろう、そのなかでも
顔のいい人はどれくらいいるんだろう、
ということだと思うんですが、
そういうデータはあるんでしょうか。
なにが、「やはり」だ。そんなもの、ない。
ちっ。
♪PS～アイラブユ～(←謎)

スター千一夜

ポリゴン・
ボクシング・シミュレーション
「ボクサーズ・ロード」を開発している
㈱NEWは、社員数10名以下。
たった数名で、これだけポリポリで
ゴンゴンなソフトが
できてしまうとは、
PSの開発環境おそるべしというか、
社員が超人揃いか、
どちらかであろう。
どうぞ、PSでイッパツ、
当ててください。

サルの大将

●「闘神伝」は、
100インチプロジェクターでやらなきゃ、
意味がないぞ。(H・I 川崎市)
●全てのゲームは、ここに集まる。
クソゲーも集まる。(S・S 東京都)
●主人を返してください。(カサイの妻 東京都)

デカミミじぞう

CGのすごさで話題を呼んだ、あの「キリーク・ザ・ブラッド」じゃが、撮影だと思ってたユーザーもおったそうじゃ。SMEからは「クーロンズ・ゲート」というRPGの新作もあるが、これのCGも、CD1枚につめこみきらんほどのデータ量だそうな。ムギューじゃの。

今月のタコゲー

㊟タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり。

Good Graphics & Natural Sound Good Graphics & Natural Sound

鉄拳
3D対戦格闘
標準価格5,800円(税別)
3月31日発売予定
©1994,1995 NAMCO LIMITED

ヴィクトリーゾーン
パチンコ・シミュレーション
標準価格5,800円(税別)
3月31日発売予定
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

スターブレードα
3Dシューティング
標準価格5,800円(税別)
3月31日発売予定
©1991,1994 NAMCO LIMITED

「ブラックディスク」のシブい奴。
プレイステーションソフト。

ジャンピング フラッシュ!
アロハ男爵
ファンキー大作戦の巻
3Dアクションゲーム
標準価格5,800円(税別)
4月28日発売予定
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

BOXER'S ROAD
スポーツ
標準価格5,800円(税別)
5月発売予定
©1995 NEW

上海 万里の長城
パズル
プレイステーション専用マウス付限定版
標準価格6,800円(税別)
ソフトのみ標準価格4,800円(税別)
絶賛発売中
Shanghai is a registered trademark, and Shanghai: The Great Wall is a trademark, of Activision, Inc.
©1995 Activision, Inc. ACTIVISION
Produced by Sony Computer Entertainment Inc.

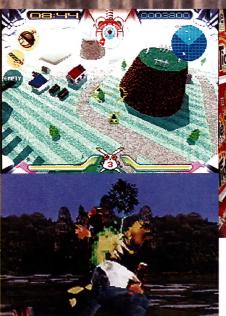
全てのゲームは、ここに集まる。

PlayStation
標準価格 39,800円(税別)

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品についてのお問い合わせ先 株ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

C O N T E N T S

1995.MAY.Vol.5

S T A F F
編集長／川口洋司　副編集長／桑原　修　編集スタッフ／渡辺一弘／徳永佳明／永田洋子／星野彩子／海発建子
編集協力／遊演体（福永ひさし、可愛　零）／山猫有限会社（工藤英人）／杉澤英樹／酒井昭一／作山哲宏／戸塚井一／宍戸晃男／小島伸行／まさ／荒木由紀枝／山田功／小笠原誠／沼田康博／猪野清秀　編集アシスタント／小林卓／西原大吾
AD／高柳博志　レイアウト／玲企画（秋葉健一）／ゆみハウス／中沢　学／松田　拓／猪苗代憲／村田雅英
フォトグラフ／鬼頭栄次／大屋哲男　イラスト／ギャングランド／中村久男／小林真文　校正／グループごじら
写植／ケイズ　グラフィック　印刷／大日本印刷

1995 SOFTBANK CORP. ※本誌からの無断転載を禁じます。

新世代、新RPG、

アーク
ザ
ラッド。

RPGの歴史が変わる。

6月発売予定

標準価格¥5,800(税別) SCPS-10008

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

"PS"マークおよび " PlayStation" は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Sony Computer Entertainment Inc.

なかった面白さ！プレイステーションソフトの決定版。

遊ぶほどに奥深く、もっとプレイしたくなる、都市開発シミュレーションゲーム。

「A.IV.エヴォリューション」。すでにプレイステーションを持っている人、そしてこれから手に入れる人も要注目の人気作！ 鉄道の運営から始まる自由な街づくりと、キミのつくった街中を見て廻れる「車窓モード」の搭載など、これまでのゲームにないアイデアも盛りだくさん。さあ、キミもこの面白さを体験してみないか。

鉄道やバスなどの交通網や、さまざまな建築物を自由にレイアウト！キミのつくった街は「車窓モード」が、リアルで美しい映像に再現する。キミの住む街や近未来都市などをつくって、その街へ出かけてみてはどうだろう。

●本ソフトのデータを途中セーブするためには、メモリーカードが必要です。

● 本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © 1995 by Artdink.

続々、追加出荷中
万一、品切の際は入荷まで少々お待ちください。
標準価格7,800円(税別)

EVOLUTION

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう4

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

※ごめんなさい。スケジュールの都合で発売日が変更になってしまいました。楽しみにしていた方々、もう少しお待ち下さい。

PlayStation™

ご存知「ぐっすん」と「およよ」が今度はPS(プレイステーション)でまたまた大はしゃぎ!

EXIT

4月21日
発売決定!!
定価6,800円
(税別)

ぐっすんおよよ

☆アーケード版より優しく遊びやすくなった!!
☆PS版オリジナル面が追加!!
☆グラフィックデーターを追加!!
☆有名声優による音声データーを追加!!

© XING/IREM 1995

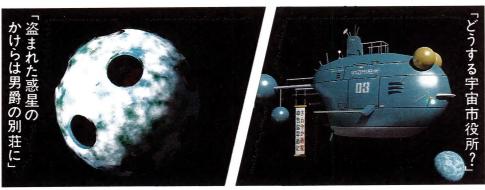
落ちてくるブロックをうまく操作して『ぐっすん』と『およよ』を出口まで誘導するアクションパズルゲームです。

ハマリすぎてアーケード版ではついついサイフが軽くなりすぎちゃって頭のいたい思いをした人もイッパイいませんか?そんな『ぐっすんおよよ』がPS(プレイステーション)になってみんなの前にやってきました。今度はサイフは軽くなりませんがきっと寝られなくなってしまいそうです。でも、かわいい《ぐっすん》と《およよ》にめんじて許してやってくださいね。

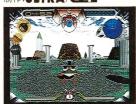
XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシング アミューズメントソフトG
〒105 東京都港区芝3-43-16 ビリーヴ三田9F
ユーザーサポート TEL 03-5443-1636

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation™

「かかってこい、宇宙市役所。」

もうすぐアロハ男爵が攻めてくる。

元祖とびゲー！ 4/28離陸。

ヘンな宇宙。ヘンなキャラ。ヘンな浮遊感。バンジージャンプ風の体感3Dアクション。

標準価格 **5,800円**（税別） SCPS10007

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444 © Sony Computer Entertainment Inc.

・マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

次世代ゲーム機"PlayStation"と共に歴史が今、動く!!

3DアクションRPG

SPACE GRIFFON VF-9

体感してください……………………次世代ゲーム『SPACE GRIFFON VF-9』!!

標準価格¥4,800(税抜)
好評発売中!!

声の出演

森川智之 ―――― ジム
代表作
Dボゥイ「宇宙の騎士テッカマンブレード」、クイ「甲竜伝説ヴィルガスト」、大宇宙寛「モルダイバー」

三石琴乃 ―――― メアリー
代表作
月野うさぎ「美少女戦士セーラームーン」、キム「無責任艦長タイラー」、菅生あすか「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」

玄田哲章 ―――― 隊長
代表作
海坊主「シティーハンター」、龍神丸「魔神英雄伝ワタル」、イトウくん「南国少年パプワくん」

銀河万丈 ―――― ラウツェン
代表作
ロッチナ「装甲騎兵ボトムズ」、バト・ロビス「魔獣戦士ルナ・ヴァルガー」、クロコダイン「ドラゴンクエスト・ダイの大冒険」

折笠 愛 ―――― マリア
代表作
魎呼「天地無用! 魎皇鬼」、プルルン「キャッ党忍伝てやんでえ」、クリステル「幻想叙譚エルシア」

関 俊彦 ―――― スマイリー
代表作
シュラト「天空戦記シュラト」、松田耕作「YAWARA!」、ブリード加賀「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」

屋良有作 ―――― オレッグ
代表作
お父さん「ちびまる子ちゃん」、ロッキー羽田「燃える!お兄さん」、チャールズ・ブレンテン「特捜戦車隊ドミニオン」

玉川紗己子 ―――― フランシス
代表作
ココア「NG騎士ラムネ&40」、辻本夏実「逮捕しちゃうぞ」、ピロテース「ロードス島戦記」

藤本 譲 ―――― 博士
代表作
味皇「ミスター味っ子」、メガテス「機甲警察メタルジャック」

その他有名声優参加

関連書籍!! 近日発売

メイキング オブ SPACE GRIFFON VF-9

声優さんのアフレコ風景、制作スタッフの紹介から制作の裏話等ファン必見の内容です。背景世界の詳細な設定や登場人物の設定資料等本作品の世界も存分にお楽しみください。

本作品はタイトルを平成6年11月10日、「HAMLET」から諸事情により「SPACE GRIFFON VF-9」に変更致しました。
各方面にご迷惑をおかけしますがご容赦の程お願い致します。

お問い合わせ番号 03(3798)2760

株式会社パンサーソフトウェア
〒108 東京都港区芝浦2-15-16 田町KSビル3F
TEL.03(5443)7811 FAX.03(3798)2286

3次元パチンコ・ゲーム、第1号あらわる。

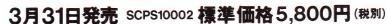
VICTORY ZONE

ついに完成。噂のリアル・パチンコ・シミュレーター。

プレイステーションがパチンコ・ゲームの常識を変える。すべて3次元。すべてリアル。台を自由に拡大・回転させて全角度からチェックできる。SANKYOの実機が10種、オリジナル台も10種。釘の構成、役物、確率などを変えて、自分だけの台もつくれる。効果音、店内放送、BGMもホンモノ。ついにゲームは、ここまでパチンコに近づいた。

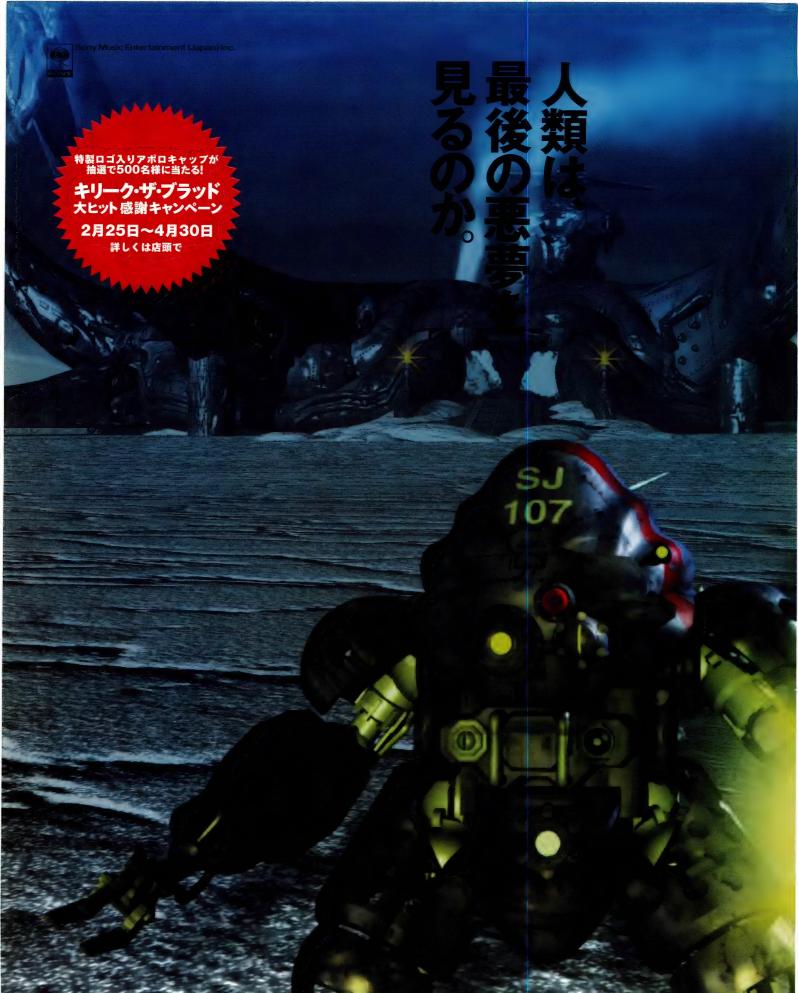
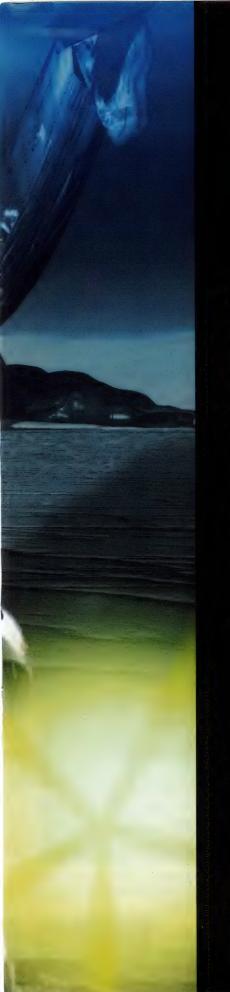
【実機】①ニューフィーバー・スリーアタッカー ②スーパーコンビⅡ ③マジックカーペットⅠ ④フィーバーレクサスⅦD ⑤うちのポチⅠ ⑥フィーバーフラッシュⅠ ⑦サンダードラゴンGP ⑧タイムショックⅠ ⑨フィーバーパワフルⅢ ⑩バニーズⅡ【セル盤提供】立花ハジメ/しりあがり寿/いしかわじゅん/金角・銀角/伊東岳彦/水玉蛍之丞(順不同)

パチンコ・ファンに贈る、究極ゲーム。

ヴィクトリーゾーン

3月31日発売 SCPS10002 標準価格5,800円(税別)

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
●プレイステーションのソフトは、すべてブラックディスクです。 C1995 Sony Computer Entertainment Inc.

Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY
人類は、最後の悪夢を見るのか。
特製ロゴ入りアポロキャップが
抽選で500名様に当たる!
キリーク・ザ・ブラッド
大ヒット感謝キャンペーン
2月25日〜4月30日
詳しくは店頭で
SJ
107

好評発売中!!
5,800円
税抜価格

次世代ゲーム機の限界に挑む。
リアルタイム・シューティング・アドベンチャー。

●全場面3Dコンピュータ・グラフィックス。驚異のビジュアル世界。
●フルポリゴン＆フルモーション。ダイナミックな動きを実現。
●多彩な武器選択による爽快なシューティング・システム。
●謎が謎を呼ぶ。全編を貫く濃厚なアドベンチャー・シナリオ。

デザイン監修：横山宏／音楽監督：松前公高／クリエイション＆ブレーン：GENKI

プレイステーション・オリジナル・ソフト

キリーク・ザ・ブラッド

発売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

緊急特報!! これ1冊ですべてがわかるオフィシャル・ビジュアル・ブック「キリーク・ザ・ブラッド」
ソニーマガジンズより3月発売決定!! 予価1,200円（税込）

PlayStation

レイマンよ！エレクトゥーンを救え！

プレイステーションならではの
美しい音楽と映像。
超ファンタジックアクションゲーム。

RAYMAN
レイマン

1995年6月発売予定
価格〔予価〕¥5,800(税抜)

芸術の都、フランスで生まれた「レイマン」。6つのファンタジック・シーンで繰り広げられる心あたたまるバトル。エレクトゥーンを救って美しい、平和な国をとり戻せ。

および PlayStation は株式会社ソニー・コンピューターエンタテインメントの商標です。

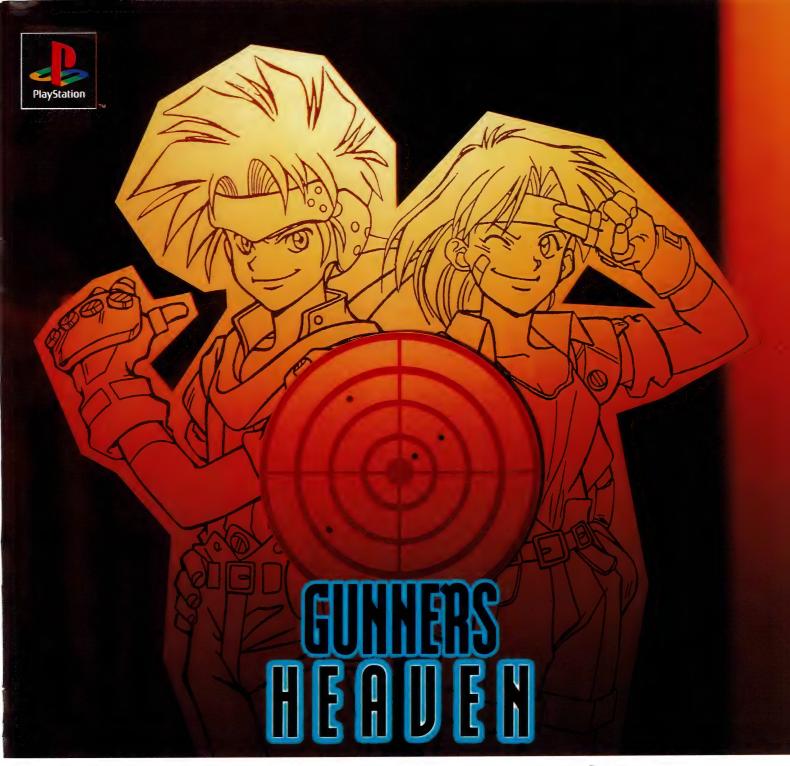
RAYMANの生まれたフランスへの旅、他、オリジナルグッズをプレゼントします。詳しくは、ユービーアイ ソフトが提供する斉藤一美「とんかつワイド」をお聞きください。尚放送は製品発売月の6月です。

後援：文化放送

斉藤一美のとんかつワイド：文化放送、月～木曜日、午後9:40～深夜12:00 ON AIR。

〒176 東京都練馬区中村南2-16-5
TEL. 03-5241-3480

PlayStation

GUNNERS HEAVEN

もっとスピーディーに。もっと爽快に。

アクションシューティングゲーム。〈ガンナーズ ヘヴン〉登場。

4月28日、いよいよ発売。

標準価格
¥5,800（税別）
SCPS10006

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
© Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
フルポリゴン/3Dダンジョン リアルタイムRPG
キングス フィールド
KING'S FIELD
絶賛発売中 価格6,300円(税別)
KING'S
キングスフィールドに対する質問・御意見・御要望を募集しています。
製品に対する質問、意見、要望などございましたら以下の場所にお送り下さい。(はがき、封書何でも結構です。)いただいた内容については製品開発の為の資料として役立てていきたいと考えております。幅広い意見をお待ちしております。
送付先:〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル ㈱マイクロハウス KF担当まで

FIELD
どう生き延びるかが、このロールプレイングでは先決だ。
このキングスフィールドの世界は貴方の為だけにつくられたものではない。
今まで貴方が感動的なロールプレイングを数多くプレイしていたならば、このゲームに対して「なんと不親切なRPGなのだろう」と驚かれてしまうかも知れない。たしかに貴方に都合の良い登場人物や倒さねば成らない敵などここには現れる事はないし、感動的な物語なども存在しない。
貴方はこの世界において生死をかけて懸命に生きて行く一つの生命体でしかない。つまり、出会うモンスターや人々とおなじくひたすらおのれの身を守って生きて行くキャラクターの1つなのである。
貴方は、迫りくるであろう数々の困難をその力だけで克服し、生き長らえることが最大の目的となる筈だ。もし、その中でこの世界の不可思議な何かを見つけることか出来たならば、その何かについて深く思考をめぐらせその何かを解き明かして頂きたい。この世界に足を踏み入れた貴方にはこの世界の全てを知る権利が与えられているからである。
Copyright © 1994,1995 by From Software
FROM SOFTWARE
株式会社 フロム・ソフトウェア
〒151 東京都渋谷区笹塚2-21-12 グリーンライフビル4F
ユーザ・サポート TEL03-3320-6031（PM1:00〜PM5:00）

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

個性豊かな麻雀好きの家族にもまれて、君の腕が磨かれる!?

井出洋介責任監修

井出 洋介

昭和54年東京大学文学部社会学科卒　卒論「麻雀の社会学」卒業後、"麻雀プロ"の道を歩み始め昭和60年から3年連続麻雀名人位となり、平成元年に史上初の4回目の名人位を達成。麻雀を健全な頭のスポーツとして普及させるべく、昭和63年「日本健康麻雀協会」を設立する。平成6年度には5度目の名人位と最高位を同時に獲得し史上初の2冠となる。現在あらゆる方向で超一流の、麻雀プロとして活躍中。

あなた(=プレイヤー)が居候先として選んだ家はなんと、家族揃って麻雀大好きの愉快な一家だった…

毎月毎月、開催される家族麻雀大会
常に厳しいおハツ婆さん、お父さん晴彦にお母さん久枝、姉／順子と弟／隆司
何かにつけやってきては麻雀に参加する道貫住職
そしてこの一家の知人、井出名人も時たま訪れては参加する
人間臭い家族との間で繰り広げられる喜怒哀楽の麻雀ドラマな日々
あなたは次第に麻雀の奥の深さに引込まれてゆく…

プレイヤーの視点を意識した自然な画面構成

対戦キャラクターの表情やセリフに注目して相手の様子を"うかがう"という、新しいゲーム性を提供しています。

「全くの初心者」という人も、『麻雀家族』なら大丈夫。井出洋介名人の「健康麻雀協会」で実際に使用しているインストラクションマニュアルをそのままデータ化した入門モードを用意。これなら、基礎からバッチリ麻雀の醍醐味を学んでいただけます。

★初心者でも楽しめるように、入門モードを用意！

小学生ながら腕前はなかなかの隆司くん。ところが今回はお姉ちゃんの迷彩リーチに引っ掛かって、思わずポロリ。振り込んで、悔しがっています。

※画面は全て開発中のものです

★戦況に応じて会話や表情を変える個性豊かなキャラクター！

5月発売予定
6,500円
(税別)

SETA®
株式会社セタ
〒144　東京都大田区西蒲田7-35-1
TEL.03－3733－0667（ユーザーサポート電話）

©1995 SETA CO.,LTD.
©1995 Yohsuke Ide

(社)日本将棋連盟推薦

金沢将棋'95

4月21日発売予定
定価7,900円(税別)

コンピュータ将棋選手権、
3年連続優勝。
将棋プログラムの第一人者、
金沢伸一郎が開発した
『金沢将棋'95』は、
事実上世界最高の強さと
攻めを持っている。
'94年度バージョン「極2.1」を
はるかに上回る最新作が登場!

'95年、世界最強の本将棋

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

将棋ソフトユーザーに一番望まれている戦法『振飛車』。
家庭用将棋ソフトで初めて、コンピュータの戦法を『居飛車』、『振飛車』に指定できる。

対振飛車

1手あたり10秒の持ち時間で戦うモード。テンポの良い早指しで、最近公開対局などでも人気を集めている『10秒将棋』。将棋モードとして搭載されるのは『金沢将棋'95』が初めて。

10秒将棋

※画面写真は開発中のものです。

羽生六冠王の駒プレゼント

セタの将棋ソフトをお買いあげいただいたお客様に、抽選で羽生善治六冠王の駒をプレゼントいたします。
国産の本ツゲを使用した高級彫駒1枚1枚に羽生六冠王のサイン入り。他では絶対に手に入らない特注品です。

羽生六冠王の呼称は3月8日現在のものです。

©1995 SETA CO., LTD.
©1995 NIHON SHOGI NETWORK.
©1995 KIWAME CO., LTD.

●発売元
株式会社 セタ
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1
TEL.03-3733-0667(ユーザーサポート電話)

●企画・製作
日本将棋ネットワーク

P.S. PEOPLE

PHOTO/KAZUNARI TAJIMA
(TAIJIEMAX PRODUCTION)

TOWA TEI

コンピュータは音楽のための「道具」かな?

世界のフロアシーンに様々な角度からアプローチするダンスミュージック界のカリスマ、テイ・トウワ。ゲーム業界については、「ゲームミュージックの仕事に興味がある」とのこと。将来、彼のグルーヴがゲームから聴こえてくるかも? 最新アルバム「FUTURE RECALL 2」では、彼の銀河系サウンドを体験できる。

DESIGN/HIROCK

PSに乾杯！
プレイ
ステーション
スリーメン&プレイステーション
取締役　開発室　室長
久多良木 健
代表取締役　副社長
徳中暉久
取締役　制作部長
佐藤 明
この子もやっと4カ月。
SONY

4カ月目のプレイステーション――「良かったこと」

総合的なスペックが高く、ゲームを作る者に対して親切。（マックスファイブ、同様12社）

ゲームの企画上で、限界が少なくなった。冗談半分の思いつきも実現できたりとか。（プロデュース、同様10社）

ソフト価格をある程度抑えるのは厳しいが、「安い」ということで、より多くの人々に遊んでもらえる。（匿社名）

求人効果に好影響！（匿社名）

開発コストが低いので、ウチのような弱小でも参入できる。（ビットタウン　有働／山中、同様7社）

流通・プロモーションに関しては全てお任せできるので大変助かります。（フロム・ソフトウェア　西田、同様8社）

他のメディアとの仕事の機会が増えた。（アトリエドゥーブル　井上）

知り合いに自慢できる。（匿社名、同様5社）

日本の最先端技術の片鱗に触れ、なおかつその**ムーブメントに参加できたのは人生の幸い**と言える。（ズーム　福田）

デモを店頭で見ることができるのが良い。（ヘクト　岡田）

流通の仕組みが分かりやすい。（サムシンググッド　竹村）

一発勝負ではなく気長に販促ができる。（匿社名）

社長の機嫌が良くなった。（匿社名）

たいへんよくできました

1995.3.30

フタを開けたら
生後4カ月

ライセンシー200社アンケート

左右にずらり並んでいるコメントは、参入メーカー200社にアンケートした結果。この方々あってのPS、というのは確かな事実。（敬称略）

参入している会社が多く、なおかつどこも本気だということ。（アムカス　浅野）

いいソフトを出さなきゃ目立てない。（メサイヤ　佐藤）

「最先端＝スゴイ事が簡単にできる」という図式は、知識を伴わないと成立しないという事を思い知らされ、全スタッフ**大車輪状態に陥るのもまた人生。**（ズーム　福田）

粗製濫造の傾向が見られるのが残念。（ミント　平沢）

顧客サービス電話に**「セガさんと仲が悪いのですか」**という質問がたまにくるので困ってしまう。（ナムコ　田中）

修理・不良品交換はしっかりやってくれ！　任天堂批判も結構ですが、いいところはマネしてほしい。任天堂のユーザーサポートは優秀です。（匿社名）

ソフィアの必殺技が**「ブラジャービーム」**と聞こえること（編注・困りますか、それ）。（ゲームスタジオ　綾小路）

ソフト開発会社で営業ができないこと。（テクノスジャパン　祖父江、同様5社）

本体が売り切れで買えず悲しかった。（バンダイ）

開発環境が整備されていない。（ヘクト　岡田、同様9社）

ソフト会社に開発ツールのデバッグをさせている現状を理解していただきたい。（匿社名）

もっとがんばりましょう

どうでした？
目の春……
PSに乾杯！

プレイステーション

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

久多良木 健氏

ハードは完結。今はソフトの進化を待つ時期。

販売台数という面では、期待以上の売れ行きです。しかし、中身が我々の予想と違うところがありました。

まず、20歳前後のゲームマニアが、初回分を買うだろうと思っていました。それはそうだったんですが、しかし販売店などを見て回ってみると、結構小学生とか、あるいは高年齢層が多かったんです。特に40歳代の人たちが意外に多い。それが驚いた。そういう人が結構周りにいるんですが、子供の為に買ったの？　と聞いてみたら、いや違うって。で、その人達って今までにゲームの経験があるかというと、たくさんあるか全くないかの２つに分かれるんです。

次にソフトの問題ですが、今までゲーム機でいちばん売れたのがファミコンで、実際1300万台売れているんですが、いちばん売れたソフトっていうのは250万本なんですよ。まあ、別の問題もいろいろありますけど。つまりハードとソフトの比率ってそんなに高くなかったんです。

だからわれわれは、年間一人あたり平均２～３本ソフトを買ってくれたらいいんじゃないかと思ってました。でも、２月でもう平均所有が４本になりました。これは、すごい勢いです。

今我々は5800円をソフトの一つの価格帯にしているわけなんですけど、これがもし１本１万円でしたら、選んで買うとか中古屋で安いものを買うとか、そういうことになると思うんですよ。5800円ぐらいだと、ふっと立ち止まって買うことができますよね。やはり、PSはソフトを遊ぶための機械ですからね。

そしてもう一つ、我々の予想してなかったハードの売れ行き。まず年末に30万台用意した。ところが、どこに行っても売ってないので、ソニーは本当に作っているのかって言われました。要するに工場から出てすぐ売れちゃったんですよ。で、しかもハードってすぐには増産できないんです。

一方、ソフトってすぐ増産できるはずですよね。ただ、先ほど言ったように当初ハードとソフトの比率を考えていたので、相当低い生産枚数を設定したんですよ。小売店の方もそうだったんじゃないですかね。でも、あまりの勢いに増産が追いつかなかった。「リッジレーサー」にしろ「闘神伝」にしろ、他のソフトにしろ。

ソフトの内容ということで言えば、PSの一番特徴的なところは、演算だけでいろんなグラフィックパターンを作ってしまえるというところなんですよ(P.74参照)。例えば「モータートゥーン・グランプリ」のキャラクターなんかはそれで動かしています。そこを活かしたソフトがたくさん出て欲しいんですけど、まだ時期が早いのかな？　フォーマットの初期段階では、まだハードを十分使いこなすには時間が必要だと思います。ソフトが十分進化するのにはまだ時間がかかるんじゃないですかね。

個人的には、インタラクティブな世界というか、テレビのなかの相手と対話できるようなソフトが出て欲しい。そこまで出来るハードなので。とことんやったら倫理的に問題になるかもしれないですけど。でも、今まで体験したことがない世界というものがそこにはあると思う。人工知能とかって徹底的に面白くしたらどうなるんだろう、て思いますし。

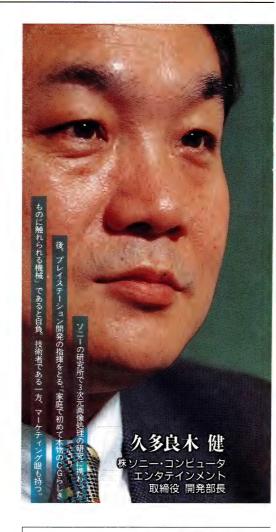
今までゲームを作っている人たちってどちらかというと会社ベースでやっている人が多いので、あまり実験的なことはできなかったはずですが、これからはもっと小さいチーム単位でも開発できるようになって、すごい勢いで進化するんじゃないかと期待しています。さらに今までのソフト開発環境とちがうのは、使いこなしのノウハウがたまったら順次ライセンシーの方々に新たなライブラリ※として提供します。あるソフトを開発するときに有効だったツールとか。最初の開発環境はまず用意したけど、まだ十分な環境とはいえないと思います。まだまだやらなければいけないこともいっぱいあります。

もっとハードに能力を詰め込みたかったというのは、確かにありますね。でもこれは、いつまでたっても追いかけっこですから。ハードがいくら進化しても、ソフトの進化も同様だとはいえないし。

本体の後ろに付いている拡張端子ですか？実は使いたくはありません(笑)。ゲーム機の設計としては、とりあえずいろんな可能性を準備しておいて、でも使わないっていうのが一番いいと思ってます。拡張機器を出すと、PS本体だけでは商品として完結しなくなりますよね。だから機能を加えていくっていうのには非常に反対なんです。

ただ、ネットワーク通信には個人的に興味があります。対戦するゲームっていうのは面白いじゃないですか。ですが、アメリカと違って日本の場合電話料金が高すぎますから、まだ難しいところですね。

ソニーの研究所で３次元画像処理の研究に携わった後、プレイステーション開発の指揮をとる。「家庭で初めて本物のCGらしきものに触れられる機械」であると自負。技術者である一方、マーケティング眼も持つ。

久多良木 健
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
取締役 開発部長

おもいで

PS-X(仮称)の時代

ソニーがゲーム機を出す、という情報が流れ始めた当初の参考画面。ポリゴン＋テクスチャーが当時衝撃的だった。

おめでたです

発売日と価格が明らかにされた発表会。TVや週刊誌も「ソニーのゲーム機」に注目、詰めかけた報道陣は500人を数えた。

※ライブラリ：ソフト作成の手助けとなる、雛型としてのプログラム。

佐伯雅司氏

初日に10万台が完売して「ヤバイ」と(笑)。

プロモーションの陣頭指揮をとる。プレイステーションの名を世に広めるために、一人でも多くの人に触れてもらうために、日夜アイデアを練る。

佐伯雅司
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
プロモーション企画部次長

発売以来、本体の売り切れ状態が続いていて、ユーザーの方にはご迷惑をおかけしています。その理由をはっきりいえば、ハードを作れなかったためです。ハードの重要な部分である半導体が不足してしまっているんですよ。他のパーツが全部豊富に揃っていても、半導体が1つ無いだけで生産ラインは止まってしまう。その上、半導体はあらゆる業界で不足しています。

なぜそのような状況になったかというと、予想以上にハードの売れ行きが好調だったためです。実は、初日に10万台売れた時にすでにヤバイっていう感じ(笑)だったんで、販売計画の変更をしたのですが、6カ月位経たないと市場には反映されない。それまでは半導体の入手経路の拡大をしていくしか方法がないのが現状です。しかし、2月中旬〜3月中旬位には本体を十分供給出来ると思いますので、安心して下さい。工場のキャパシティが問題ではないかといわれますが、十分確保していますので大丈夫です。これから発売されるアメリカやヨーロッパなどの海外出荷分も全て日本国内で生産しますので、現在では、それも見越して生産計画を立てています。

発売後4カ月経ち、問題点も出てきました。まず、ソフトの価格帯が当初の発表(5,800円)より高いといわれることです。私達はリーダーではありますけど、強権を振りかざせる立場ではありません。ですから、最終的な価格決定はライセンシーさん次第になってしまいます。

ソフトの値引きに関しても、小売り店などに特に指導をしているわけではありません。ただ、私達は「新品のソフトで儲かる仕事をやろうじゃないか」と提案しているだけなんです。今までは、新品でも最初から値引きされていることがありましたが、それは儲からないことを前提にしてますよね。そのあと中古にまわせば少しは食っていけるかなって、打算的なものが働いていたり。そういうのは健全なソフトの流通ビジネスではないでしょう。異常な値引きが発生するのは、在庫をさばかなくてはならないから。プレイステーションの場合、基準在庫というものはありますけれど、それ以上売れということはありません。また、CD-ROMはリピートにあまり手間がかかりませんから、非常に小量の在庫で店頭は回して行けばいいわけです。ですから、在庫のダブつきで値崩れを起こすということもないでしょうね。

また、長いスパンでひとつのソフトを売っていくということも、あまり実践してないように見られていますが、私達は別のところで日夜仕込んでいるんですよ。いくつかの新聞媒体に協力していただいたこともあります。そこでは、新しいゲームが出たという記事ではなく、娯楽文化の視点で記事にしてもらいました。今までのゲーム事情をふまえた上で、ソフトサイドの話でね。ゲームの内容を紹介するだけがPRではないんですよ。

ただやっぱり、商品というのは絶対鮮度がないとダメ。新製品の時が、一番ユーザーに届くんです。ですからそういう時は、CMや広告、新聞、専門誌をうまく使ってPRをしていかなければならない。だが、鮮度がなくなった時はどうするか。クチコミなどの、信用できる情報が重要になります。ユーザーが実際プレイして「これは面白い」っていうのが最も信頼性が高くなるわけです。「デモデモプレイステーション」というプロモーションソフトがありますが、理想としては、あれが店頭にたくさん並んでいて、ユーザー自身が確認するのが一番ですね。

毎月の出荷台数は、平均すると20万台前後で、購入層は中高校生層が多い。

そこで今後の販売展開としては、そのような年齢層に向けてのアピールを考えています。具体的には、「アーク ザ ラッド」という本格RPGの発売です。

RPGを春以降にもってきたのは、計画的なものです。ファミコン、スーパーファミコンもそうでしたが、世代が変わった時には、まずその機能をドカーンと見せなければなりません。「リッジレーサー」もそうですね。そして次に、幅広い支持層のあるRPGへの渇望感みたいなものを半年間で造成しておいて、「いよいよ出ますよ、RPG」とね。また、初夏から秋にかけて大作を2〜3本出しますよ。

そういう戦略と、もうひとつは女性とかヤングアダルトにうけるものというのを2番目の柱として、派手に打ち出していきます。それで、プレイステーションが派手に売れるということにもなりますよ。

今後も穴井夕子さんのようなソニーミュージックのアーティストも起用します。これこそ、まさにソニーグループ内で利用できるソフト資産でしょう。これからもグループ内で資産を利用し合っていくと思います。

今、一番の問題点ですか？ プロモーション企画部の人手不足ですね(笑)。

予定日まぢか
発売1カ月前よりテレビCMを開始。「1、2、3」と連呼するだけのCMは、ワケが分からんという人が全国に1,000万人も(推定)。

産声
ついにきた「1、2、3」当日。全国的に即日完売。買い逃した人は、その後PSを求めてさすらう旅人となる運命にあった。

すくすくと育っています
リッジに続き闘神伝、キリークなど盛り上がりを見せるソフトが次々登場。左は闘神伝のイベント（エリス&ソフィア付き）。

LICENSEE COMPANIES

横山　茂氏　㈱ナムコ　CS開発部　部長

ハードを語るには、まだ早いね

ハード自体の滑り出しは、うまくいったみたいで良かったです。もう少しソフトが出てもいいかなと思いますけど。

ソフト開発の面からいわせていただくと、発売前から「リッジレーサー」の開発やハード研究してきましたが、ハードの性能自体、もう少し時間をかけないとなんともいえませんね。ハードを解析しながらソフトを作っているという部分は確かにありますけど、とにかく今は作ることを優先しているので。ハード面で分かったことをコメントできるまでには、まだ時間がかかりますよ。

ただ、今までのゲーム機との大きな違いといえば、ツール面で環境が変わったことです。3DCGの技術導入や、メディアがCD-ROMに変わったことで、その対応が必要になったからです。もう一つは、ライブラリーというハードメーカーから供給されるソフトウェアが介在するということです。パソコンでいうところのＯＳ（オペレーション・システム）みたいなものですが、我々には初めてのことだといえます。ライブラリーとのやりとりでいろいろ戸惑ったりすることもありましたが、経験を重ねるにしたがって、上手くやっていけると思います。

「鉄拳」では、システム11を使って業務用に供給しましたが、今後もこのシステムを使っていく方針です。ＰＳへの移植は比較的に楽だと思ったんですが、実際はやっぱり苦労しましたね。とはいっても、最初から作り直しではないので、「リッジレーサー」のシステム22からの移植より、期間的には短かったです。業務用が出た時期とＰＳ版の発売日を考えれば、どれくらいで移植できるかというのは分かると思いますが。初めての移植でこれですから、２回目、３回目はこれより短くできるかもしれません。「リッジレーサー」の場合、基本的に全部作り直しでしたから。同じ移植といっても、かなり違うんですよね。

今の状況から考えると、ＰＳの市場はもっと伸びていくと思います。あれだけのハードですから。不安要素といえば、今までの商品より価格帯が上なので、どれだけ広い層に浸透していけるかということでしょうか。これもハードの高い性能とソフトの充実によって杞憂に終わるかもしれませんが。まあ、現状でもハードを買っていったお客さんが、ゲームを１本ではなく２、３本買っていくみたいなので、そういう部分の広がりはとても期待できますね。

河西克重氏　㈱アートディンク

創る人間の感性が

今だから言ってしまいますが、「A.Ⅳ.エボリューション」については、実は反省すべき点が多々あったと思っているんです。振り返ってみると、本当はもっと良くできたはず、というのが我々からすれば目に見えてるわけですよ。特に車窓モードなんかはPSの特徴をもっとも色濃く出せる部分だったし、本当はポリゴンが欠けるのも直したり、もっとディテールを細かく描くとか結構できたのに、最善を尽くすことができなかった。

理由としては、初めてのハードだったということと、今までできなかったこと（車窓モード）を初めてやったためのとまどいがあったこと、あと言ってしまえば開発ツールも完璧じゃなかった。SCEさんと一緒に作り方を考えたり、場合によってはツールそのものを作り直してもらったりしていたところもある。

本来PSのプログラミングは非常に簡単にできるんですよ。で、その分の時間をクリエイティブに回せる……はずだったんですが、今回は本来必要ないはずの技術的なところで時間をとられてしまった。

だから今振り返ってみると、何だ、そんなに悩むことなくできたんだ、と気づく部分が多くて、今後はもっと、技術的なことよりも

産後カルテ　プレステちゃん　H7年3月31日4カ月

本体出荷台数（2月8日現在）	50万1,000台
ソフト出荷本数（2月8日現在）	230万枚
参入メーカー数（3月13日現在）	333社
ソフトタイトル数（3月30日現在）	29タイトル
ソフト平均価格（3月30日現在）	6,229.31円

パソコンゲーム界の雄として、大作のバージョンアップ移植に成功。次に狙うのは「アクアノートの休日」で、コンシューマオリジナル作品の成功か。

プレイステーションで、３Ｄ格闘ゲームの新分野を切り開いたタカラ。前作での反響を背負って、次回作ではどのような"技"を見せるのか。

取締役　新事業推進部長

問われだした

「作品を創る」方に時間も精力も回せるんだなと思いましたね。

ただそれと同時に、今までだと見た目の演出とかで「技術的にすごい」といったような驚かせ方ができたんですが、これからは本当の意味での面白さだとか、作品としての意外さだとかいったところで驚かせなくちゃいけない。そういう意味ではむしろ難しくなってきたんじゃないかと思います。創る人の感性がダイレクトに表れてしまう。

現在の問題点は、流通のシステムがうまく機能していないこと。SCEさんがちゃんとやってないから、というのではなくて、市場全体が何か思うようにいってないんじゃないかと思います。とりあえず小売店レベルの問題かと思いますが、やっぱり小売店さんとしても現金が動くわけだから命がけでやってらっしゃるわけで、そこへ理想論を出されても、パッとは切り替えられないよ、てのがあるでしょうね。扱ってる商品はPSだけではないんだし。本来ソフト価格が急落したり不良在庫を抱えたりしなくてすむ良いシステムなんだけど……今までの悪い慣習みたいなものが残ってるんですね。いずれ時間とみんなの努力が解決するものだとは思いますが。

中野隆幸氏　㈱タカラ　CS事業部　総括

次回作のグレードは下げられない

プレイステーションが発売される前は、ハード自体の値段が値段なので、売れるかどうかは本当にソフト次第だと思っていました。そこで、「リッジレーサー」や「闘神伝」などで、かなりいい状況に持っていけたのではないかと思います。逆にここまで行くとは、我社も含めてメーカーも小売り店も予想できなかったのではないでしょうか。

その「闘神伝」についてですが、ユーザーの方からいろんな御意見を頂きました。否定的な意見で多かったのが、音楽がチープだということ。こちらはアレンジＣＤが出るので、それを聴いて頂ければ満足してもらえるのではないかと思います。肯定的な意見では、ゲーム中の派手な演出部分についてが多かったですね。当然ながら、「バーチャファイター」ほど重みがない、という意見もありました。しかし、我々が狙っていたのはハデハデしい演出であり、言葉にすれば"非現実のリアリティ"だったわけで、そこを評価して頂けたのは、狙い通りにいったというわけですね。

他に、側転という立体的な移動、そして初期設定からＬＲキーで必殺技が出るようになっている機能など、初心者とうまい人が一緒に遊べる格闘ゲームだという反響が多かったですね。また、狙うべくして狙ったあのキャラクターがとにかく好評でした。特にエリスの反響はすさまじいですね。

次回作といいますか、現在数タイトルが進行中です。「闘神伝」の続編は、まだちょっと何ともいえませんので、ご想像におまかせします。発表できるまで、もう少しお待ち下さい。ただ、我社は、ゲームを手がけるようになってまだ５年目の新参者です。ようやくこの「闘神伝」である程度の評価を得たわけですが、これからが大変です。あのグレードを下回るものはもう出せないわけですから。

今後、プレイステーションの売上を伸ばすために、ビッグタイトルがもっともっと必要です。タイトル数だけでなく、できる限り質の高いものを揃える必要がありますよね。それがソフトメーカーとしての我々の使命でしょう。ただ、我々はソフトメーカーなので、ソニーさんだけでなく、セガさんとも任天堂さんとも上手におつきあいしていきたいです。いろんな形で協力しあっていきたいですね。双方にとってメリットがあるなら、どのメーカーさんとも清く正しい交際をしていきたいです(笑)。そうやってゲーム業界全体を盛り上げていきたいですね。

PSソフトの価格分布

(千円)

価格(千円)	本数
90	
85	
80	5本
75	
70	4本
65	2本
60	15本
55	1本
50	2本
45	

２月の時点で発表された販売台数は50万台強だが、次に発表するのは100万台を超えたとき。３月末の時点で80万台前後（推定）といったところか。ソフトの価格は当初の予定に近く、５千円台が多い。ソフト出荷数から算出すると、１人４枚強のソフト所有率となる。

LICENSEE COMPANIES　参入ソフトメーカー各社

堤 光生氏 ㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント ニューメディア本部 本部長

"時代"の要素を持つソフトを

実はプレイステーションなどの次世代ゲーム機が発表される前から、今後、ゲームでいちばん問われるのはＣＧだというひとつの考えがありました。そこで、２年前から企画等の準備を始めて待っていたところ、ソニーの方で我々のイメージに近いというか、我々のイメージがソニーに近かったというか、そんなハードが発表されたのです。特にリアルタイムのＣＧ生成能力がそのポイントでした。

我々は、今まであまりゲームらしいゲームを作ったことがありません。いってみれば素人ですから、プレイステーションの発売前も発売後も印象は変わっていません。イメージが狂っていないんです。ゲームが〝殴る蹴る〟などの表現に止まらず、また、断片的な演出に止まらない何かができるはずだと考えたなら、起承転結のある映画的・音楽的な表現手法もあり得るのではないでしょうか。

その無限に広がるアイデアを可能にするハードとして、プレイステーションがあった。そのプレイステーションが今後、100万台を超えてスタンダードになるためには、ヒットする〝時代〟の要素を持ったソフトが必要なはずです。音楽同様、ゲームもヒットビジネスですから。もちろん、我々だけでできるとは思っていません。やってみたいという気持ちはありますけどね。

佐藤健次氏 ㈱パンサーソフトウェア 代表取締役会長

スペックを使いきったソフト作りを

ここに来て、次世代マシン戦争の初戦の結果がほぼ出ようとしています。ハードの売れ行きも、一部では未だ品薄状態が続いているようですし、もちろん弊社の製品もおかげさまで予想を上回る結果をいただきまして、正直ホッとしています。

弊社では「スペースグリフォンVF－9」制作に当たり、〝ハードのスペックを使いきったソフト作り〟を目標としてきました。「アニメーションを使えるなら使おう」、「ポリゴンが使えるなら使おう」といった具合です。

今回のような場合、ユーザーのみなさんはハードのスペックを比較してハードを買われるわけですから、あとで買われるソフトが貧弱なものであれば（ジャンル等では一概に言えませんが）、やはりさみしいと思います。それなりにハードスペックに見合ったクオリティを維持しなければ、納得してもらえないでしょうから。

価格的にも、かなり経営努力をしないと達成できないことですが、今後もこの姿勢でがんばっていきたいと思います。

それから、制作サイドからの意見ですが、せっかくすばらしいハードスペックを持っているわけですから、今後はソニーさんを中心に、もっともっとライブラリの練り込みを行っていくべきでしょう。

そうすれば、現時点ですら想像もつかないような、すばらしいソフトがきっとできるはずです。期待していて下さい。

神 直利氏 ㈱フロム・ソフトウェア 代表取締役社長

PSでなければ"KING'S"は生まれなかった

昨年12月16日に弊社としては初めてのRPG「KING'S FIELD」を発売いたしました。弊社がこのソフトを制作するにあたって、最も大事にしたのは「雰囲気」です。

ユーザーのみなさんがプレイしていて、結果的に「ああ、所詮ゲームなんだな」などとふと覚めてしまうようなものでは作品として世に出したくないと思っておりましたので、ハードの性能的にも今まであまり表現できませんでした。このソフトでは、プレイしている間は常に緊張感があって、恐怖感があって、扉を開けるという行為でまだ知らぬその扉の奥に恐れを感じるような、そんな作品でなければいけない。そんなこだわりを持っていたかったので、視覚的にあらゆる角度から見て不自然さを感じないものとして「３Ｄフルポリゴン」という技術を使わなければならなかったのです。

弊社がプレイステーションでこの作品を開発できたのは、ハードウェアの性能的にポリゴンの表現が優れていたためです。

現在「KING'S FIELD II」を７月発売の予定で開発中ですが、こちらではダンジョンのみならず、舞台となる「島」全体を「３Ｄフルポリゴン」で描き（もちろん昼も夜も外も内もあります）、プレイステーションの限界に挑戦していきます。

これからも弊社として納得のいく作品づくりを目指していきますので、今後の作品にもご期待下さい。

川口哲也氏 ㈲セイブ開発 開発室室長

ソニーはサードパーティーを大事にしている

発売される前は、作る方に精一杯だったので、性能がいいとか、セガサターンと比べてどうだとか、そういったことも気にしてませんでした。発売されてからでも、そして今でもそれは変わりませんね。出荷台数に関しては、正月の段階でも品薄で手に入りにくい状況だったと聞いてますし、ソニーさんの方も歯がゆい状況だったんじゃないですか。売りたいんだけど、商品がないって……。

我々の会社では、「雷電プロジェクト」が初の家庭用ソフトになります。スタッフの中には他社で家庭用のソフトを作っていた者もいますが、ゲームの作り易さや表現の豊富さでいえば、以前のゲーム機よりも数段上だったと言ってます。ソニーさんから頂けるプログラム面での情報の量は多いですからね。そういった点では、随分サードパーティーを大事にしているなという印象を受けますね。

プレイステーション自体がどうだとは言えません。ただ、我々はすばらしいソフトを作って、それが売れて、ハードの普及にも貢献できるのなら理想的です。というのも、家庭用ゲーム機は、売れるソフトが出た方の勝ちですよね。100万台を超えてしまえば、セガと任天堂を巻き込んでの３強の時代にはなるでしょうから。それからどこが抜け出すかは、強力なソフトの出たハードということになるでしょう。そういった強力なゲームを作りたいと思ってる人は、ぜひ我が社においで下さい。スタッフ募集中です。

WATCHERS 観察者

次世代機にも精通する、ゲーム業界のご意見番的存在。その目はさらに先を見るのか。

渡辺浩弐氏 ㈱GTV代表取締役
「夢」が実現しつつある

プレイステーションが売れている。

そして「プレイステーションが売れている」ということには、すごく大きな意味がある。

ユーザーは、欲しいソフトをいつでも確実に入手することができる、とか。クリエイターは、低リスクでゲーム制作をスタートできる、とか。プレイステーションを提示するにあたってソニーは、これまでのゲーム業界が「わかっちゃいるけどできなかった」ことを徹底検証し、そして大改革をゴリオシした。

だから、このマシンがきちんと市場を作ったということは、ゲーム業界の「夢」が実現するということなのである。

すでにそのきざしは現われている。発売日には数千本しか出なかったのに、その後クチコミの評判で売れ続け、ついには10万本を超えてしまった……そんな、これまでありえなかった形態のヒット作品が出始めているのだ。

ソフトを適正価格・適正数量でユーザーに届ける、優良作品は発売後の評判で売上を伸ばしていく……ゲーム業界では夢のまた夢だった、その、ごくごく当然のことが、ようやく実現しつつあるのだ。

さて、今、心配なのは、「売り逃げ」の味を忘れられない一部のメーカーが、せっかく適正価格に納まったソフトの価格を不当につりあげていくことである。確かにそれで目先のアブク銭は得られるかもしれないが、長期的にはそれが、プレイステーション市場にとって致命傷になりかねない。

みんな！ 今、ここでしっかりと見張ろうではないか！ 少なくともこの市場においては、不当に値段の高いソフトは、それだけでおかしいのだ。

ユーザー代表、収集した基盤をゲーム博物館として公開し、自らは常に新しいゲームの登場を待つ

渋谷洋一氏 ゲームライター
ぜんぶポリゴンになれ

プレイステーションやセガサターンの発売前は、ソニーとセガが頑張って、いいところまで行ったとしても、最後には任天堂のウルトラ64にユーザーを全部さらわれてしまうのでは？というシナリオが叫ばれていた。しかし、実際プレイステーションもセガサターンも好調に売れている。ひょっとすると今まで任天堂の独壇場だった家庭用ゲーム機の時代から、３社でしのぎを削る時代に変わってくるのか。それは会社同士の問題でもあるが、ユーザーの立場として言えば、切磋琢磨されて生まれたゲームを遊べるという点で、むしろ歓迎すべき状況なのかもしれない。

プレイステーションで、少し前のアーケードゲームがプレイできるのも、うれしいはうれしいが、オレが望んでいるのは〝新しさ〟を感じさせるゲームだ。ゲーム博物館をやっていることもあり、〝なつかしい〟ゲームはやり尽くしてしまっている。あとは先に行くしかあるまい。では、どうなればいいのか。

とりあえず、すべてのゲームがポリゴンになってもいいだろう。「なんでもポリゴンにすればいいってもんじゃない」という意見もあるが、一度はそうなったほうがいい。結果、だれもが「もう、ポリゴンは飽きた」と感じるくらいに飽和したら、ゲームの進化は次のステップを踏めばいい。新しい発想も、そうならなければ生まれてこない。また、そうなるまでの期間も、できるだけ短くなってほしい。今年中にきてほしいが、それはまだ無理か。

最後に、これはオレ個人の意見として聞いてほしい。質の高いＲＰＧの登場も重要だが、もっと量的に、ジャンル的に多量多種であってもいいんじゃないのか？

SUMMARY まとめ

でも、みんながキミに期待しているよ！

一、ぼくらは間違いなく最先端技術に触れている。
一、とりあえず、ビジネスとしても順調で、よかったね。
一、メモリーカードがすぐいっぱいになるんですけど。
一、「デモデモ」で遊ばせてください、小売店さん。
一、開発環境は、まだまだ改善の余地があるらしい。
一、小資本クリエイターたちの活躍は、やっぱり楽しみだ。
一、流通革命の徹底には、もっと時間がかかりそう。

プレイステーション用ソフトオールカタログ

DISC LINE UP

好評発売中! 粒ぞろいのタイトル群

TAMA
■タイムワーナーインタラクティブ
■1994年12月3日
■5,800円
■PUZ

麻雀悟空／天竺
■シャノアール／EAV
■1994年12月3日
■5,800円
■TAB

ツインビー対戦ぱずるだま
■コナミ
■1994年12月9日
■5,800円
■PUZ

クライムクラッカーズ
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■1994年12月3日
■5,800円
■RPG

麻雀ステーションMAZIN～麻神～
■サンソフト
■1994年12月3日
■6,000円
■TAB

喜国雅彦印 笑う婦警さん パチスロハンター
■フォーラム
■1994年12月9日
■6,800円
■TAB

リッジレーサー
■ナムコ
■1994年12月3日
■5,800円
■レース

熱血親子
■テクノソフト
■1994年12月3日
■6,950円
■ACT

モータートゥーングランプリ
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■1994年12月16日
■5,400円
■レース

極上パロディウスだ!DELUXE PACK
■コナミ
■1994年12月3日
■5,800円
■SHT

A.IV.evolution
■アートディンク
■1994年12月3日
■7,800円
■SLG

キングスフィールド
■フロム・ソフトウェア
■1994年12月16日
■6,300円
■RPG

ジオ・キューブ
■テクノスジャパン
■1994年12月22日
■5, 800円
■PUZ

闘神伝
■タカラ
■1月1日
■5, 800円
■ACT

雷電プロジェクト
■セイブ開発
■1月27日
■5, 800円
■SHT

実況パワフルプロ野球'95
■コナミ
■1994年12月22日
■5,800円
■SPT

コズミックレース
■ネオレックス
■1月20日
■6, 800円
■レース

MYST
■ソフトバンク
■1月27日
■7,800円
■ADV

宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.1
■アスミック
■1994年12月22日
■5,800円
■ETC

SPACE GRIFFON VF-9
■パンサーソフトウェア
■1月27日
■4, 800円
■ACT

ジグソーワールド
■日本一ソフトウェア
■2月3日
■5, 800円
■PUZ

ツインゴッデス
■ポリグラム
■1994年12月22日
■7, 800円
■ACT

キリーク・ザ・ブラッド
■ソニー・ミュージック
エンタテインメント
■1月27日
■5,800円
■SHT/ADV

アイドル雀士スーチーパイLimited
■ジャレコ
■3月24日
■6, 800円
■TAB

柿木将棋
■アスキー
■1994年12月22日
■7,800円
■TAB

サイバースレッド
■ナムコ
■1月27日
■5,800円
■SHT

ジャンル略称について
表中のジャンルの略称記号は、ACT(アクション)、RPG (ロールプレイング)、SHT(シューティング)、SPT(スポーツ)、ADV(アドベンチャー)、SLG (シミュレーション)、PUZ(パズル)、TAB(テーブル・マージャンやパチンコなど)、ETC(その他) を表わします。

Coming Soon これから発売されるタイトル

宇宙生物フロポン君P!

■アスミック
■3月31日
■5,800円
■PUZ

球転界

■テクノソフト
■3月31日
■5,800円
■TAB

ゲームの達人※

■サンソフト
■4月28日
■8,900円
■TAB

Jumping Flash!~アロハ男爵ファンキー大作戦の巻

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■4月28日
■5,800円
■ACT

鉄拳

■ナムコ
■3月31日
■5,800円
■ACT

エンターテイメント雀荘 That's PON

■翔泳社
■4月28日
■5,800円
■TAB

MISSLAND

■アルトロン
■4月未定
■5,800円
■PUZ

上海 万里の長城

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■3月24日
■4,800円
■PUZ

ニチブツマージャン女子高名人戦

■日本物産
■5月19日
■6,800円
■TAB

悟空伝説~Magic Beast Warriors

■アルュメ
■5月26日
■5,800円
■ACT

スターブレードα

■ナムコ
■3月31日
■5,800円
■SHT

パチ夫くん~パチンコランド大冒険

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■4月14日
■6,800円
■TAB

BOXER'S ROAD

■ニュー
■5月下旬
■5,800円
■SPT

ヴィクトリーゾーン

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■3月31日
■5,800円
■TAB

ヴァンパイア

■カプコン
■発売日未定
■未定
■ACT

Metal Jacket

■ポニーキャニオン
■1995年春
■5,800円
■ACT

へべれけステーション ポポイっと

■サンソフト
■4月28日
■8,500円
■PUZ

金沢将棋'95

■セタ
■4月下旬
■未定
■TAB

サラブレッドブリーダーII Plus

■ヘクト
■5月未定
■6,800円
■SLG

ぐっすんおよよ

■エクシングエンタテインメント
■4月21日
■5,800円
■PUZ

ガンナーズヘヴン

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■4月28日
■5,800円
■ACT

BOUNTY ARMS

■データウエスト
■発売日未定
■6,800円
■ACT

注)タイトルの横部分に※印がついているものは、他機種版の画面写真です。

時空探偵DD～幻のローレライ
- アスキー
- 5月未定
- 6,800円
- ADV

競馬最勝の法則'95
- コピアシステム
- 6月23日
- 未定
- ETC

KING'S FIELD II
- フロム・ソフトウェア
- 7月未定
- 6,300円
- RPG

麻雀巌流島
- アスキー
- 5月未定
- 6,800円
- TAB

海底大戦争
- エクシングエンタテインメント
- 6月未定
- 6,800円
- SHT

アクアノートの休日
- アートディンク
- 1995年夏
- 未定
- ETC

サイバーウォー
- ココナッツジャパン エンターテイメント
- 5月未定
- 8,800円(予価)
- ACT

PHILOSOMA
- ソニー・コンピュータ エンタテインメント
- 6月未定
- 5,800円
- SHT

Falcata～アストラン・パードマの紋章
- ガスト
- 1995年春
- 6,800円
- SLG

井出洋介の麻雀家族
- セタ
- 5月下旬
- 6,500円
- TAB

RAYMAN
- ユービーアイソフト
- 6月未定
- 5,800円
- ACT

3Dゴルフ(仮)
- ソニー・コンピュータ エンタテインメント
- 1995年春
- 未定
- SPT

アーク ザ ラッド
- ソニー・コンピュータ エンタテインメント
- 6月未定
- 5,800円
- RPG

動画でパズルだ!プップクプー
- アジェンダ
- 7月未定
- 未定
- PUZ

レッドプラズム
- ソニー・コンピュータ エンタテインメント
- 1995年春
- 未定
- ACT

九龍風水傳～クーロンズ・ゲート※
- ソニー・ミュージック エンタテインメント
- 5月未定
- 未定
- RPG

くるりんPA!
- スカイ・シンク・システム
- 7月7日
- 5,800円
- PUZ

ワンダラーショック～1950アメリカンドリーム
- ソニー・コンピュータ エンタテインメント
- 1995年夏
- 未定
- TAB

タイブレーク
- バディ
- 1995年夏
- 未定
- SPT

ウィザードリィVII(仮)
- ソニー・コンピュータ エンタテインメント
- 7月未定
- 未定
- RPG

Extreme Power(仮)
- プロファイア
- 7月下旬
- 未定
- SHT

ナイトストライカー
- ビング
- 5月下旬
- 6,400円
- SHT

四柱推命ピタグラフ※
- データム・ポリスター
- 8月未定
- 6,800円
- ETC

幻想水滸伝
- コナミ
- 1995年夏
- 未定
- RPG

タイトル	メーカー	発売日	価格	ジャンル
ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	1995年夏	未定	SLG
THE 11th HOUR~THE 7th GUEST II~※	ヴァージンインタラクティブ	未定	未定	ADV
東京SHADOW※	タイトー	未定	未定	ADV
戦国サイバー 藤丸地獄変	ソニー・コンピュータエンタテインメント	1995年夏	未定	SLG
アローン・イン・ザ・ダーク2※	EAV	未定	未定	ADV
RACE DRIVIN'※	タイムワーナー インタラクティブ	未定	未定	SLG
ポポロクロイス物語	ソニー・コンピュータエンタテインメント	1995年夏	未定	RPG
怪獣戦記	プロデュース	7月下旬	未定	RPG
エースコンバット	ナムコ	6月未定	未定	SHT
プリンセスメーカー3※	ソニー・コンピュータエンタテインメント/ガイナックス	1995年夏	未定	SLG
矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え!」※	日本クラリービジネス	7月未定	7,500円(予価)	ETC
フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	未定	未定	SLG
RPGツクール※	アスキー	未定	未定	ETC
X-MEN※	カプコン	未定	未定	ACT
機動戦士ガンダム	バンダイ	未定	未定	SHT
ルパン三世 カリオストロの城(仮)※	アスミック	未定	未定	ADV
ストリート・ファイター・ザ・ムービー(仮)※	カプコン	未定	未定	ACT
Super Racer(仮)	ビーディー	未定	未定	レース
豪血寺一族2※	アトラス	未定	未定	ACT
必殺パチンココレクション※	サンソフト	未定	未定	TAB
ハエ男のスターツアー(仮)	ビーディー	未定	未定	レース
サクセスストーリー	アルトロン	未定	未定	SLG
Zero Divide	ズーム	未定	未定	ACT
フォーチュンクエスト	メディアワークス	未定	未定	TAB

注)タイトルの横部分に※印がついているものは、他機種版の画面写真です。

ライセンシー会社一覧

(50音順)

EPAシステム
ISC
アートディンク
アイ・ティー・シー
アイマックス
アウトバック
アクシーズアートアミューズメント
アクティアート
アクト　ジャパン
アクレイムジャパン
アジェンダ
アスキー
アスク
アスミック
アテイン
アテナ
アトラス
アトリエ・ドゥーブル
アミューズ
アムカス
アルトロン
アルファ
アルュメ
アローマ
アローマイクロテックス
アンフィニ・エンタテインメント・テクノロジ
イー・シー・エス
イージー・コンピュータ・システム
イーストテクノロジー
イマジニア
インサイダー
インテック
インフォシティ
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
ヴァリス
ウィザード
ウイズキッズ
ウエップシステム
エイウエーヴ
エーエルユー
エーマックス
EXACT
エクシングエンタテインメント
エクス・ツールス
エクゼコ・デベロップメント
エスピーエス
エポック社
エム・エム・シー　ハミングバードソフト
エムエーシー
エムディービー
エレクトロニック・アーツ・ビクター
オープンブック
オラシオン
ガイナックス
ガスト
角川書店
金子製作所
カプコン
キノ・インターナショナル
ギャガ・コミュニケーションズ
キングレコード
グラフィックリサーチ
グレイト
呉ソフトウェア工房
ケーエージェー
ゲームスタジオ
ゲッツ
元気
工画堂スタジオ
ココナッツジャパンエンターテイメント
コスモス・コンピューター
コトブキシステム
コナミ
コピアシステム
コロムビアクリエイティヴ
サイトロンアンドアート
サイベル
ザウルス
サクセス
サミー工業
サムシンググッド
三栄書房
三光
サン電子
サントス
ジーク
ジィスクライフサポート
ジェイ・ウィング
システムクリエイト
システムビジョン
シャノアール
ジャレコ
小学館プロダクション
ジョルダン
翔泳社
青映社
ズーム
ズーメックス
スカイ・シンク・システム
スティング
スリーディ
スリーディー
セイブ開発
セサミ
セタ
ゼネラル・エンタテイメント
セルシス
創和設計
ソニー・コンピュータエンタテインメント
ソニー・ミュージックエンタテインメント
ソフエル
ソフトバンク
タイテック
タイトー
タイムワーナー　インタラクティブ
タオヒューマンシステムズ
タカラ
タムソフト
ツェナワークス
ツクダオリジナル
辻事務所
ティー・イー・エヌ研究所
ティーアンドイーソフト
テイチク
データウエスト
データム・ポリスター
テクノスジャパン
テクノソフト
テクモ
テンキー
トーエイシステム
トーカイ出版事業
東宝
東北新社
トップライン
トミー
トンキンハウス
ナツメ
ナムコ
日航情報開発
日本アートメディア
日本クラリービジネス
日本クリエイト
日本コンピュータシステム
日本シスコン
日本システム
日本システムサプライ
日本システムハウス
日本データワークス
日本テレネット
日本電子出版
日本物産
ニュー
ネオレックス
ネクサスインターラクト
ネメシス
ノバ・トーカイ
ハーベストワン
パイオニアLDC
ハイテックラボジャパン
バック・イン・ビデオ
バップ
バディ
バリエ
パワー・ボックス
パンサーソフトウェア
バンダイ
バンデット
バンプレスト
ビーエムジービクター
ビーディー
ビーノイ
ビーピーエス
ピクシー・コーポレーション
ビジュアルアーティストオフィス
ビスコ
ビック
ビットタウン
ピュアサウンド
ヒューマン
ビング
ファースト
ファクトリー
ファミリーソフト
ブイ・アイ・ビー
フィールドシステム研究所
フィルインカフェ
フォーツーワー
フォーライフレコード
フォーラム
フライト・プラン
ブランズハウス
プランニングオフィスワダ
プリズム
プレ・ステージ
プレイアベニュー
プロシードユニ
プロデュース
プロファイア
プロフォースシステム
フロム・ソフトウェア
ペガサスジャパン
ヘクト
ベストメディア
ホクショー
ポニーキャニオン
ポリグラム
マイクロエース
マイクロキャビン
マイクロネット
マックスファイブ
マップジャパン
マノア
魔法
マルチソフト
みずき
ミント
メディアエンターテイメント
メディアリング
メディアリンクス
メディアワークス
メルダック
やのまん
ユービーアイ　ソフト
ライズ
ライトスタッフ
リットーミュージック
リバーヒルソフト
レインボージャパン
レナール
ログ
ワープ
ワールドワン
吉本興業
四次元

徐々に姿を現してきた大作RPG

アーク ザ ラッド

6月発売予定
ソニー・コンピュータエンタテインメント
5,800円(予価)
1Pのみ
未定
———

本誌読者の期待度No.1の超大作ロールプレイングゲーム（以下RPG）の続報を送ろう。今月は、新たに発表されたシーンとニューキャラクター、そしてアークの冒険する世界の全貌と前半のストーリーをまとめて紹介する。壮大なストーリー、魅力的なキャラクター、そしてPSならではの迫力の画面はプレイヤーを魅了するだろう。

超美麗グラフィックが目に痛い大巨編

「アーク ザ ラッド」はフィールド見下ろし型RPG。従来のRPG世界をPSならではの美しいグラフィックで再現している。今月も、前号に引き続き、主役級キャラクターたちが活躍するさまざまなシーンを大きく掲載しよう。

今回、特に注目してほしいのが下の写真。幻界という場所で、今月新たに紹介するキャラクター〝ゴーゲン〟と出会うシーンだ。たった1カットにすぎないが、これがアニメーションとして流れたらどんなに目に痛いだろうか。また、アークたちがパレンシア城でスメリア国王に謁見するシーンも、奥行き感がよく出ている。PSのスペックを生かした美しいビジュアルが、物語をさらに華やかなものにしてくれるだろう。

城門付近で、縛られて兵士に連れて行かれるトッシュ。

モンスターの退治をしているアーク、ポコ、ククルの3人。ハスの生える湿地帯らしい。

今月イチオシの大スペクタクルシーン。今号新たに紹介するゴーゲンが封印を解かれ、仲間に加わるところ。

パレンシア城謁見の間で、スメリア国王に謁見している主人公アーク。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

SCEより／アークのすごいところその②…やっぱこの美しいグラフィックはPSならではの超美麗モノ。2Dと3Dのミックス効果による劇的なイベントシーンなんて、一生忘れられないくらい感動モノなのでやんす。（ステハニー☆林）

今月のニューキャラクター ゴーゲン

今月紹介する〝ゴーゲン〟は、今までのキャラクターとは違い、かなりの年配者だが、年齢は不詳。

彼は、かつては聖柩(アーク)を守るために旅をした7勇者の1人だったが、志半ばにして聖柩を他の勇者に託して、魔王の差し向けた敵と一緒に自分を封印した。それが、2000年の時を経て、アークたちによって封印が解かれ、再び姿を現したのだった。前のページで一番大きく紹介している写真がそのシーンだ。

古の大魔導師と呼ばれ、不思議な風貌と仙人のような経歴を持つゴーゲンは、相当強いキャラクターらしい。そこで、今回は併せて彼の魔法も3種類紹介しておいた。雷や、吹雪を起こしたり、敵を眠らせたりなどと、かなり強力な特殊能力を持っているらしく、魔法シーンの画面も派手だ。また、彼はアークたちを導く生きた伝記として、助言を与えてくれるなど、旅の手助けをしてくれる。

ウインドスラッシャー

一定範囲内の敵キャラクターに対して〝眠り〟を与える魔法。眠らせておいて攻撃しやすいようにする。

サンダーストーム

一定範囲内に雷を落とし敵を攻撃する魔法。写真からでは分からないが、きっと物凄い音がするだろう。

ダイヤモンドダスト

全画面に吹雪が吹き荒れる魔法。氷がゴーゲンの周囲に発生し、敵に降り注ぐ。

初公開!! 敵キャラクター6種

憎いながらも、物語を盛り上げるためには不可欠な敵キャラクターたちだが、今月、遂にその姿を現した。このモンスターたちは、さまざまなイベントの前で遭遇し、アークたちの行く手を狙むべく立ちはだかるだろう。その中で、今回は6種類を紹介しておく。

各モンスターとの遭遇場所や特性などはまだ不明だが、その容貌から、どんなキャラクターか、だいたいのことは想像できると思う。

いかにも悪魔って感じだ。緑と赤のコントラストが不気味。

死神系の風貌。鎌で首を刈りに来るのではないだろうか。

生きている死体。その腐臭漂う感じがひしひしと伝わる。触りたくない!?

赤鬼のようなキャラ。右手に持ったこん棒でぶん殴ってくるのだろうか?

忍者風キャラ。きっと刀を持ちすばしこい動きをするのだろう。

モンスターの定番のスライムもリアルな透明感で描かれると恐怖を感じる。

アークの冒険する世界

アークの冒険する世界全体の様子も明らかになった。この物語の舞台は、以下の６つの国々からなり、それぞれが個性的な風土を持っている。実際の地球上の国をイメージして創ったそうだ。その国にいるような気分でプレイすればちょっとした旅行気分に浸れるかも。

アークの出身はスメリア国で、物語はここから始まる。そして、いろいろな国へ行き、謎を解いていく。国ごとに文化や気候風土が違うので、雰囲気もかなり違う。森が多い国、砂漠地帯の国など、バラエティに富んでいる。写真は、それぞれの国の空港にあたる場所。ここから各国間を飛行船を利用して移動することになる。

しかし、これらの国々はアークの住む世界のほんの一部分にすぎない。これは一体……。

スメリア

ハルシオン大陸の東に位置する島国。かつては「精霊の国」として神秘のベールに包まれていたが、近年は諸外国との交流が活発になり驚異的な発展を遂げ、文明と神秘が入り交じった国になっている。王政をしいているが、現王マローヌになった際に大臣に権力を握られ、実質的には執権政治だという噂もある。鎖国からの発展という意味でも、日本のイメージに近い国となっている。

大陸の東岸に寄り添うように位置する島国。平地が少なく山が多そう。

神秘の国スメリアに太陽が輝く。遠くには巨大建築物がいくつか見えている。幻想的。

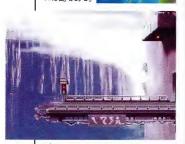
世界マップ

これがアークの冒険する世界全体のマップ。赤くなっているのが、アリバーシャ国の部分。その他の国もだいたいの位置を示している。

アララトス

かつては大きな文明のあった国で、その文明の遺跡などが数多く存在する。ハルシオン大陸の西側に位置し、大陸で一番交易が盛んな国である。現実の世界では、トルコをイメージしている。

写真では水墨画のような曇り空が広がる風景だが、実際のトルコのような風景が点在するところを見ると、温暖な気候なのかもしれない。

ハルシオン大陸の西海岸に位置するアララトス。沿岸には島もある。

断崖絶壁に雲がたなびく風流な風景。どんな土地なのだろうか。

グレイシーヌ

ハルシオン大陸で最も面積が広い国。人口も多く、国としての歴史も長い。長い間、鎖国をしており、帝政をしいていたので文明的には立ち遅れている。イメージは中国。実際の中国のようにグレイシーヌにも4000年の歴史の重みのようなものがあるのだろうか？　アークの故郷スメリアから最も近い外国。

緑地が少ない地形。この中に数億人が住んでいるのだろうか？

まさに中国の山水画の世界。このような渋い土地柄に何があるのだろう？

アリバーシャ

赤道直下に位置する砂漠の国。水はないが地下資源が豊富で、それを売って国を支えている。想像のとおり、イメージは中東産油国。この国にはカリスマ的な存在の独裁者とか、裕福な王族とかがいるのではないだろうか。画面の雰囲気も砂漠が広がり、ドライな感じだ。

いたる所、砂漠だらけの国。地下資源は豊富らしい。

山も平地もずっと砂だらけ。遠くに見えるのは地下資源を掘る機械か？

ニーデル

港による交易で昔は大いに栄えた国。今では小国になってしまったが、かつての大航海時代には大型帆船で世界各地に植民地を持つ大国だった。そのころの名残で、当時の文化を多く継承している。その１つがコロシアムで催される世界武闘大会だ。イメージはオランダ。

オランダをイメージしたニーデル。チューリップは？

夕焼けのニーデル。遠くに見えるのは武闘大会が開かれるコロシアムか？

ミルマーナ

ハルシオン大陸南方に位置する小国。森と穀倉地帯が広がる農業国家で、複数民族が混在している。各民族の長の中から選ばれた代表が交代で国を治めていたが、モンスター発生に伴いMDOの軍が出動し治安を保っている。そのため、権力は軍の将軍に移っている。

東南アジアをイメージして作られた国、ミルマーナ。

非常に緑の濃い風景。この国にはまだまだ豊かな自然がありそうだ。

物語の序盤〜中盤を紹介

長い長いアークの大冒険。今までその序盤から中盤までを紹介してきたが、今号はその前半部分の総集編を送ろう。なぜアークが冒険に出ることになったのか、どのようにして仲間と出会っていくのか、モンスターとの戦いはどうか。その雰囲気を味わってほしい。

発端はククルだった

神の血を引くものしか入れない結界に守られたシオネ山。その入り口に村長とククルがやって来た。シオネ山の山頂には1000年近く燃え続けている炎がある。その炎を消すためにやって来たのだ。

村長に唆されてククルは山頂に登る。「一体この炎にどんな意味が……。そんなことを気にしている場合じゃないわ。このままじゃ私は王子と無理やり結婚させられてしまう……」。彼女は決められた結婚を逃れるために、山頂の炎を消した。すると、謎の声が……。「よくぞ1000年間、我らを封じ込めし炎を消してくれた」。ククルが封印を解き、物語は始まった。

山頂の社で燃えている炎の前に立つククル。

寂しそうに母が見送る中、出掛けるアーク。

そのころアークは、父のかたきを討つため、戦いの準備をしていた。「父さんが生きてるなんてうそだろ？　一体あのシオネ山で何があったんだ？　おれ自身の目で確かめなくちゃ……」。母親が心配する中、父の形身の剣と鎧に身を包んだアークは冒険へと出掛けた。

アークは家を振り返り、母のことを考えながらも山へと向かっていく。母のことは心配だが、やはり山へ行く使命が……。

シオネ山でモンスターと戦った後、村を出ていくアークとそれを見送るククル。いずれ2人は再会する。

仲間との出会い

シオネ山の入り口で松明を持って山のほうを見ているククル。「私のせいなんだから、私が何とかしなくちゃ……。一体山の中で何が……」。そこへアークが現れる。「ククルじゃないか」「アーク。何をしにここへ？」「お前こそ」「私はこの山の炎を消してしまったの。そうしたら山が荒れだして……」「分かった。おれが炎を灯してくる。おれにはこの山に登らなきゃならない訳があるんだ！」。アークが山に登るとモンスターが出現、戦いが始まる。ところがアークは歯が立たない。薄れる意識の中で精霊がささやく。「こんなところで死んでしまうのか……」。奇跡が起きアークは助かった。そして同時に不思議な力を授かったのだった。

ポコと共に戦うアーク。精鋭部隊はポコ以外、全滅してしまっているのだった。

その後、アークはスメリア国王に呼ばれ、パレンシア城に行く。アークの不思議な力を知った王は、彼にすでに出発している国の精鋭部隊と共にモンスター退治に向かうよう依頼する。数日後、王の前にはアークと精鋭部隊の生き残りのポコだけがいた。モンスターは城まで迫って来ている……。

王に精鋭部隊全滅の報告をするポコ。そんなことは信じられないと王は言うが、すでに城の近くまでモンスターは来ている。

敵との戦い

橋の真ん中でククルはモンスターに囲まれていた。「何でこんなところにモンスターがいるの？」。

パレンシア城の門の前でモンスターと戦うアークとポコ。2人はククルを救出する。

「大変だ！　女の子がモンスターに襲われている」とポコが叫ぶ。「今助けるから待ってろ！」と駆けつけるアーク。2人はモンスターを倒した。ククルは気絶してしまった。「ククル、大丈夫か？」「アーク、やっと会えた……。大変だったんだから……」。

その後、3人は城へ向かった。そこでこの国に伝わる、王と王の兄についての伝説を聞く。そしてARC（聖柩）の探索を頼まれる。

王は空港に飛行船を用意してくれた。アークたちはそれに乗り、ミルマーナへと向かった。3人はスメリア国からの使者としてミルマーナへと降り立った。ところが、出迎えたヤグン将軍は3人を子供扱いして、モンスターなど倒せないと決めつけてしまうのだった。

ヤグン将軍にだまされて、トヨーケの森で戦うアークたち。しかし、この森でアークが父の秘密を知ることになるとは……。

フロム・ソフトウェアより／「キングスフィールドⅡ」は、3Dフルポリゴンでの表現力の可能性を追求し、前作以上の自由度の向上と、今までの概念にとらわれないマップ構成をポイントに製作中です。7月発売予定ですので、ご期待ください。（開発　西田）

RPG本来の楽しさを追い求めて鋭意開発中！

KING'S FIELD Ⅱ

7月発売予定
フロム・ソフトウェア
6,300円
1Pのみ
未定
———

RPGを自分の力で解く。当然のようにイベント中心で、プレイヤー自身が考えて行動する部分が少ない既存のRPG群を見ると、それが当たり前ではなくなっているのが実情。そこで初心に戻り、"RPG本来の楽しさとは？""ダンジョンを歩く楽しさとは？"といったことをさらにつきつめて考え、現在キングスフィールド2の制作は進行している。

より自然に3D空間内を表現

ダンジョン、キャラ、アイテムなどすべてをポリゴン表示し、プレイヤーの感性に訴えるという前作からのシステムを継承。その上で既存感覚にとらわれないリアル迷宮や動きのあるイベントを取り入れ、プレイヤー自身が冒険をしているという仮想体験ができるような画面表示、効果音を実現するというのがⅡの開発コンセプト。

屋外、地上も冒険／もちろん地下も

リニューアルされている中でも特筆すべきもの、それがテクスチャー。前作では16色だったが、今作では色数を256色に大幅アップ。リアル迷宮を楽しんでほしいという開発スタッフの意気込みがうかがえる。プレイヤーが冒険するのは、とある島。地上も舞台になり、前作のように地下へ下りるだけでなく、上へ上へと行ったり、下りたりと、横の広がりにくわえて縦の広がりもアップしている。地下もあるからご心配なく。今作には屋外のマップも登場。昼は空が明るく、夜は暗い。まぶしい太陽を、またきらめく星を眺め、屋外を歩けるのはいい。

高さの概念にプラスα

今作では階段や坂を上ってから、飛び降りるなどの動きが可能になる。マップはイメージ的に、1フロアが多重構造になっているようなものになるらしい。期待しよう。

高い場所から、下に飛び降りることが可能になった。飛び降りますか。

地上に着地。水の中でおぼれることもあるらしい。深い場所とか。

下を見るのがとっても恐い。高所恐怖症の人はゲームするのが苦痛だったりして。まさか。

動きのあるイベント

動きのあるイベントには、相当力を入れている。特に美しいのが、水のゆらめき。滝や噴水、あるいは海で、湧き出したり、流れたり、ゆらめいていることがわかるように、水がアニメーションする。このほかにトロッコなどの乗り物も登場する。新鮮味のある冒険が期待できそうだ。

水のゆらめきはとにかく美しいのひと言。動いているところを見せてあげたいんだけど。

乗り物の登場で、行動範囲が広くなるかも。はやく乗ってみたいね。ワクワクするよ。

キャラは全面見直し

登場する敵キャラのほとんどをオリジナルの新キャラに変更。動きも多種多様になり、ダメージを与えたときのリアクションも敵ごとにちがう。"倒した"という実感が湧いてくるグッドな演出が光る。

幽霊らしき敵がふわふわと空中を浮遊している。主人公めがけて、突っ込んでくる。コワイ。

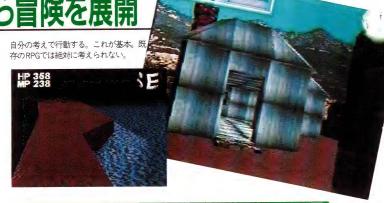
双頭のかたつむりを倒すと殻の中に首を引っ込めながら消滅。最後にブラックアウトする。残虐すぎないのがいい。

その他の敵キャラいろいろ。アメーバ、スライム、ムツゴロウみたいなのとかもいる。ウネウネ、グニョグニョと動いてくれる。

K プレイヤー自身が考えながら冒険を展開

今までのRPGにありがちだった、イベントの順次クリア方式は採用せず、並列イベント処理を行い、イベントをクリアしなければ先に進まないという部分を極力減らし、自由度の高い冒険を今作でも追及。ヒントを与えすぎる人物なども排除、必要最小限の情報でプレイヤー自身が考えながら行動を起こしていけるようなゲームをめざしている。ただしそれは、辛口でキツイという意味でなく、自分の力で解く楽しさを思い出してほしい、というのが狙い。

複雑なシステム、多すぎるアイテムなど面倒に感じる部分を取り除いた、虚飾のないすっきりした構成、展開は今作でも健在。

自分の考えで行動する。これが基本。既存のRPGでは絶対に考えられない。

新デザインのダンジョン

期待なのは、なんといっても新デザインのダンジョン。今作ではいったい、どのような迷宮がプレイヤーを待っているのか？　前作のダンジョンの壁面は平面なものばかりだったが、今作では壁面がデコボコしている場所もある。

壁面に凹凸がある。掘ったときの壁面がそのままむきだしになっているという感じですな。

タイル張りといった感じの通路。ダンジョンは情緒豊かです。

外にあるモニュメントだろうか。階段を上がっていくとなにが…。

他にもいろいろ

Ⅱに取り入れられた新要素は他にもたくさんある。ここですべてを紹介してしまおう。

使用できる魔法の数は前作の２倍に、視覚効果もそれぞれに用意され、アイテムの鑑定も可能になる。また、走るアクションを可能にするアイテムも登場。宝箱は、開けると中に物が入っているのが見えるようになる。物を踏んだ時のリアクション動作が表現され、トラップの早期発見に役立てそうな気も。

宝箱の中身が見られる。ちょっとうれしい。

フロム・ソフトウェア 開発スタッフ直撃インタビュー

編集部（以後、編）：地下のみから地上にも冒険の場ができて、ゲーム全体のイメージに変化は？

フロム・ソフトウェア（以後、フ）：マップで外を表現しているところはありますが、ここからが地上、ここからが地下といった区分は設けていません。基本的にはダンジョン巡りであり、前作からのイメージを引き継いだものになっていくと思います。

編：パッと見の印象はどうなったのでしょうか？

フ：一見しただけで、洞窟の中を探索するゲームなんだな、ということがわかってもらえるよう、また今までのRPGに慣れた方も違和感なく入っていけるようにテクスチャを多用して、リアルなダンジョンと敵キャラが目の前にいる、という感じを表現したいと思っています。

編：地上探索では、新感覚はありますか？

フ：メインはあくまでもダンジョン探索。地上は息抜き的な物で、特別なものは意識してはいません。

編：どんなダンジョンがプレイヤーの前に登場するのでしょうか？

フ：まず第一に、ダンジョンRPGだからといって、今までの既成の概念でとらえてほしくない、というところから始まっています。ダンジョンの地形に高低差がなかったり、四角の升目で表現できるのは自然ではないという考えで開発を進めており、見た目にも「洞窟」だなと、わかっていただけるようなモデルマッピングを施しています。また設定上は、とある島での冒険ということになっているため、島のあちこちをつなぐ洞窟や、島に古くからある神殿などが舞台になるはずです。

編：前作では墓をあばくという、恐いもの見たさ、ミステリアスさがユーザーを魅了しましたが、今作ではどういったものが、プレイヤーを魅了しそうでしょうか？

フ：前作では墓をあばくということを目的としていたわけではなく、単に舞台設定を墓にしたというだけなので、正直なところ今回、どのあたりが気にいっていただけるかはわかりません。

ただ、今回の舞台は古代から海に浮かぶ、とある島の洞窟・遺跡となっていますので、その設定での雰囲気を壊さないようなゲームにしていくつもりです。

編：開発状況は？

フ：現在、アイテム・キャラクターのグラフィック作成と、マップ作成が同時進行しており、完成度は、まだまだ20～30%といったところでしょうか。

編：最後に、本誌のキングスフィールドファンに、メッセージを。

フ：キングスフィールドはどちらかといえば、とっつきにくいゲームだと思っていました。そのとっつきにくいゲームが大勢の方に支持を受けたことに対して、喜びとともに、戸惑いも多少あります。ただ、これだけの方に支持を受けたからには、今後開発するゲームに皆様の厳しい視線が注がれるということを念頭におき、ご期待に添えるようなソフトを開発していくつもりです。２ではリニューアルされたマップ構造やキャラが、細かいテクスチャで表示され、前作よりもリアルさを増し、グラフィック的にもかなりレベルアップしました。前作同様、雰囲気を大切にしていきたいと思っていますので、今後とも皆様方からのご支持、応援を期待しております。

ああ、早く新ダンジョンを冒険したい。新情報は次号でもお伝えする。待て、続報！

Ⓒ1994 . From Software

処理落ちナシ＝やってみなければ分からない次世代感覚！

ガンナーズヘヴン

GUNNERS ガンナーズヘヴン HEAVEN
▶GAMESTART CUSTOMIZE
© Sony Computer Entertainment Inc. / 1995

4月下旬発売予定
ソニー・コンピュータエンタテインメント
5,800円
ＩＰのみ
――――
――――

テンポが良くてハデハデなバリバリアクション（しつこい?）。それが「ガンナーズヘヴン」だ。しかも、心配されている処理落ちなどはまったくない。これを期待せずにいられるだろうか。とにかく、「魂斗羅」などに代表されるシューティングアクションゲームのプレイステーション第１弾だが、ゲーマーにも快く迎えてもらえるだろう。ＰＳにおける新定番タイトルの予感?

激熱するアクションゲームに酔いしれろ！

前月から紹介しているシューティングアクション「ガンナーズヘヴン」だが、前回よりもさらに完成度が増してきた。前回は２人の主人公のうち、ほとんどルカしか登場していなかったが、今回はアクセルも完成して登場。また、完成に近くなってきて２人の武器システムに若干変更が加えられたことを説明せねばならない。まあ、詳細は右のページを見てもらうことにして、今回は他に舞台設定やストーリー、基本動作の解説や前半４ステージなどの紹介をしていこう。ポリゴンゲームが多いＰＳに、鳴り物入りで突如登場してきたこのゲーム、発売日はもうすぐそこである。要期待！

爆発や効果音、アクションなど、どれを取ってもとにかくハデ。アクションファンは注目。

巨大なボスキャラ！

アクセル&ルカ

元気な主人公２人だ。武器や動きなどが異なる。最初はルカでプレイすると武器が使いやすく簡単だろう。

ボスもひとクセあり

各ステージの最後では、彼らの乗ったボスメカと戦う。戦う前にビジュアルメッセージが表示されるぞ。

ガンナーズヘヴンストーリー

舞台は、第三次産業革命の真っ只中にある西部大陸アルハザード。その大陸のどこかにあるという秘石ヴァルキリーは、失われた精霊の力を宿した天罰の石だと伝えられていました。

誰もがただの民間伝承だとして信じなかったそのヴァルキリーの存在が、ここ数年にわたって話題にのぼり始めて、ついにそれが実在することが立証されました。

その情報は、以前からヴァルキリーの魅力に引かれていたアクセルとルカの耳にも入りました。アクセルは純粋な神秘の追求のため、ルカは秘石でひと儲けしようと、２人は早速ヴァルキリー探索の旅に出発するのでした。

しかしこの時、謎の武装集団が秘石奪取のために動き出していたことまでは、知るよしもなかったのです。はたして、ヴァルキリーは誰の手に!?

フルアクションで突き進め

主人公の基本アクションは以下の通り。従来のアクションゲームには欠かせなかった要素がすべて盛り込まれていて、しかも新しいアクションも追加されている。これらすべてを駆使しないと、まず先には進めない。特にワイヤーアクションの使い方が決め手になるはずだ。ガンのホールド（固定）も重要になってくる。

ショット

基本ショット。８方向へ撃てるし、ショット方向の固定も可能だ。使いこなせるように。

格闘

敵と接近してショットボタンを押すと、敵をつかまえてブッ飛ばす。大勢を巻き込める。

スライディング

しゃがんだ状態でジャンプボタンを押すと、これになる。攻撃ではなく、高速移動用か。

ハング

足場につかまっての移動も可能。↑＋ジャンプボタンで上がり、↓＋ジャンプで下りる。

ワイヤー

天井や壁に撃ち込むと、無敵状態でその場から脱出できる。利用価値大。

撃つ

無敵

脱出!!

今までにない時限式のショットパワーアップに注目!!

主人公の持つショットは、基本的に4種類用意されており、いつでも切り替えが可能だ。そして、同じ系統の武器でもアクセルとルカではその効果が多少異なる。また、パワーアップアイテムを取ることにより、4種類すべての武器の威力がレベルアップするが、その効果は時限制になっている。つまり、敵を次から次へと倒し、片っ端からアイテムを取っていかないと、すぐに初期レベルに戻ってしまうのである。パワーアップアイテムは時間の長さによって4段階が用意されている。もちろん小さいものは2秒ほどしか効果時間がない。この他、ブーストアイテムを取れば、どんな状態でも一定時間各ショットが超パワーアップ! ここでは、それらすべてを紹介しているのでじっくりと見て研究してほしい。

時限式パワーアップというのがミソ。中央上にあるのがタイム。どんどん進んでアイテムを取り続けよう。

アイテムを取れ

中央にあるのがPアイテムだ。これでパワーアップ効果時間が延長される。取りのがしのないようにしよう。

[アクセルのショット]

アクセルの武器は、威力があるが使い方が難しい。慣れれば強力なのだ。いわばテクニシャン用だ。ハデさはないけど。

ノーマル

ノーマルは、直線バルカンタイプ。連射性能が高く、集中攻撃用武器になっている。パワーアップすると、弾のサイズが大きくなり、連射性能も上がっていくのだ。

ブースト時の弾丸スピードは、ノーマルの数十倍。威力もはかり知れない。

ファイア

ファイアは、当たると爆発するグレネード弾を発射。ただし、弾丸自体のスピードは遅い。パワーアップすると、撃丸サイズと爆発が大きくなる。ボス戦などに有効だ。

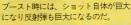
ブーストになると、原型が分からないほど巨大になる。威力も期待通りだ。

グランド

床や壁にぶつかると、それに沿って進んでいくショットを発射する。ただし、真上や真下に当てると上下に反射し続ける。パワーアップすると3方向へ飛んでいくのだ。

ブースト時には、ショット自体が巨大になり反射弾も巨大になるのだ。

ホーミング

敵をサーチして破壊までロックし続けるレーザーを発射。ターゲットがないと威力が発揮されない。パワーアップすると、ロックする数が増えて多くの敵を狙うことができる。

ブーストは、向いている方向の敵すべてをロックする。威力も言わずもがな。

[ルカのショット]

ルカの武器は、広範囲に広がるものが多く、ザコを倒すのにはもってこいのショットばかり。アクセルより使いやすい。

ノーマル

2連のバルカンタイプのショットを発射。パワーアップすると、3方向弾になる。広範囲に攻撃できる使いやすい武器なのだ。通常はこれを使って進んでいけるぞ。

ブースト時は、連射能力がアップした3方向ショットを発射する。強力だ。

ファイア

ファイアは、まさしく火炎放射タイプの武器。当たったザコ敵は燃え上がる。パワーアップすると、炎の出るスピードが上がって勢いがよくなる。遠くにもとどく。

ブーストすると、炎が青くなってスプレー状になる。広範囲にとどくぞ。

グランド

ルカのグランドは、床や天井に当たると反射するショットだ。最初は2方向だが、パワーアップすることによって3方向になり、弾丸も巨大化、広範囲をフォローできる。

ブースト時は、ピンクの巨大なバブル状の弾を発射。狭い場所で効果を発揮。

ホーミング

単発で敵に向かって飛んでいくショットを発射。威力はあまりないが、パワーアップすればレーザー状になって威力も上がる。ただし、あまり小回りはきかない。

ブースト時はレーザーが画面を縦横無尽に走る。どこを向いていても当たる。

SCEより/次号より、ガンナーズヘヴン・オリジナルストーリーがマンガで始まるよ〜んなのだ。(ステハニー☆林)

▶ボス戦ではタイムが止まる◀

ボス戦は、タイムを気にすることなく戦える。やはりなくなるとキツイ。

時限式のパワーアップだと、ボス戦が苦しいのでは? と考えた人はえらい。でも、その点は心配無用。ボス戦になると制限時間が停止してくれる。ボス戦前に必ずパワーアップしよう。

▶ピンチのときはもちろんボムを使う◀

ショットで対応しきれないほど敵が登場してきた場合、お約束のボムを使う。これもキャラによって効果が異なるので、注意しよう。ボムアイテムを取れば、画面下にストックされる。

アクセルは画面全体にダメージ。

ルカは、有効範囲が狭いが敵弾を消せる。

©Sony Computer Entertainment Inc.

ステージ4までを一挙公開、次号は攻略!!

STAGE1

最初のステージは、謎の武装集団の進行に出会うところから始まる。最初のステージだけあり、攻撃はそれほど激しくないが、いきなり中ボスとの対戦が連続していたり、ザコ敵が左右から出現したりといそがしい。最後は縦通路を上りながら、ヴァイカートという男とバトル!!

最初の中ボスが画面の向こうから飛んで来る。両腕にある大口径のバルカンで撃ちまくり。

敵の工場内に潜入。砲台が突然せり出してくるのだ。そして確実に狙ってくる。

第2の中ボスが出現。腕のハンマーを回して迫ってくる。その間に入ってこそ!

ワイヤーを使ってイッキに登っていこう。連続上りは無敵だが、タイミングが重要。

パンプキンヘッドの頭目、ヴァイカートがじきじきに戦う。トロそうだが、強い。

STAGE2

ヴァルキリーが眠る密林の遺跡に向かう主人公。しかし、そこにはすでに謎の武装集団「パンプキンヘッド」(ナゾでもなんでもないか?)が待ちかまえていた。見たこともない生き物が、ヤツらと共に攻撃をしてくる。そして、最後はヴァイカートの手下・女戦士アッシュが!

未知の生物が潜むジャングルへ。最初の中ボスはヘビのような尾を持ったヤツだ。

ヴァイカートの手下、アッシュが大ボス。金髪のポニーテールがカワイイなぁ。

こんな敵がザコ。レーザーを撃つし3方向弾も撃つ。しかも火炎まで。

密林の遺跡でカメレオンロボットと戦う。伸びる舌につかまるな。

カマキリ型とサソリ型に変型するマシン。フォルムのデザインが秀逸なボスだ。

STAGE3

ヴァイカートに秘石ヴァルキリーを奪われ、それを追うことになった主人公。延々と続く坑道を、ローラーユニットで激走する。このステージから、敵も本気で攻撃をしかけてくる。次々と現れる中ボスの攻撃も激しい。はたして、ヴァイカートに追いつくことができるか?

高速でスクロールしながらの戦闘。この攻撃に、耐えなければいけない。ホーミングミサイルが!

後方から接近してくるスピーダー。操手と砲手の2人が乗っている。

坑道を出て、列車と併走。機動車両には、巨大なアームが取り付けてあって、主人公をつかむ。

このボスは、床を這うローリングカッターと巨大な衝撃波が武器。避けられるのか!?

ヴァイカートに追いついたものの、ヤツは新しいメカに乗って応戦してきた。負けられない!

STAGE4

いよいよ敵パンプキンヘッドの本拠地へ乗り込んだ。敵地の真っ只中なので、ザコ敵でさえ攻撃が激しい。中ボスもステージ1のボスの比較にならないほど強くなっている。ここで待ち受けるのは、重戦士のバロウズ。巨大なロボットで主人公に襲いかかってくる。

ザコロボットの銃が今までよりもパワーアップしている。

レーザーの間に入らないとダメージに。これぞ"覚えアクション"の醍醐味。

中ボスは、炎を自由に操る。くぐってよけろ。

狭い通路を敵が突進してくる。

画面に入りきらないような巨大ロボ。極太レーザーをジャンプ。

セタより／井出洋介の麻雀家族の画面写真は見ていただけましたか。ポリゴンで描かれたキャラクターの表情は常に戦局を反映。例えば、安全牌がないときは妙にキョロキョロ。人間と卓を囲んでいる雰囲気をリアルに再現します。

一家そろってポリゴン人間？

井出洋介の麻雀家族

5月発売予定
セタ
6,500円
1Pのみ
メモリーカード XI Ⓑ
――――

東大を卒業して麻雀プロになったことで有名な井出洋介氏が贈る、プレイステーション用麻雀ソフト。ルールやマナーなどはプロの意見を忠実に反映。初心者でも遊べるようにとの配慮から麻雀入門モードもついている。また、ポリゴンキャラクターとしては今までのソフトにない、豊かな表情を持ち合わせているのも大きな特徴。ポリゴンは人間を超えるか？

ポリゴン井出名人の打ち筋は堅いか？

居候のキミ

これが「あなた」。プレイヤー一家族との愉快な物語

大学に合格して東京に上京。でも下宿先は、プロもたちよるくらいに麻雀好きのヘンな家族たちだったのです。

インテリ雀士として名高い井出洋介氏が、PS用の麻雀ソフトになって登場する。それも今までにありがちなものとは異なり、麻雀好きの家族を舞台とした、一風変わった設定だ。メンバーは井出プロの他、下宿先である芥川家の父と母、そしてその子供2人に居候のキミ。彼らはすべてポリゴンで描かれている。少々奇妙な感じではあるが……。また、今までの麻雀ソフトにこれまたありがちな地方ルールを外し、日本健康麻雀協会推奨のルールを採用している。

ポリゴニアーンな一家が織りなす麻雀ドラマ

スムーズすぎる！ ポリゴン処理

指先までポリゴンな一家です。

「なにも麻雀をポリゴンでやらなくても……」という印象が強かった。しかし、麻雀家族は違う。指先までポリゴン表示しているにもかかわらず、流れが途切れることなく、従来の麻雀と変わらないくらいスムーズに進行する。

マナーをも完全網羅

卓上には右手のみ

実際に雀卓を囲む場合、原則として卓上には右手しか置けないことになっている。これは左手を卓上に出すことで、インチキが簡単にできてしまうことを防ぐためだ。

捨て牌は6枚3列

麻雀をやっていると、横一列に捨て牌を並べる人を見る。これは完全にマナー違反。相手に対し、いつ何があっても分かるように6枚3列で捨てるのが正しいマナー。

麻雀家族の奇妙な会話

麻雀家族に登場する面々の会話に注目しよう。今まで世に出た麻雀ゲームの多くは、脈絡のないことを話したり、会話そのものがゲームの進行を遅らせたりと不満が目立った。その点、麻雀家族は場面に合った会話以外は排除されているので、余計な会話がない。こんな配慮が、スムーズな進行を可能にしたといえる。また、会話が入ったときは逆に、面子の誰かの手に変化があったとき。各人の表情にも注目しよう。会話と変化する表情には密接な関係にあるので、見逃すとただの奇妙な会話で終わってしまう。人間相手に麻雀を打つのと同じぐらいの緊張感が要求される、シビアなゲームだ。

最後に舞台の解説をしておこう。麻雀ゲームだからって、舞台は緑の卓上だけではない。注目すべきは家全体だ。1カ月単位でゲームが進行するので、なんと四季の移り変わりまで堪能できる。やはり、夏は扇風機で冬はストーブですな。

©1995 SETA CO., LTD. ©1995 Yohsuke Ide

やさしいだけではダメだよやっぱり

ときめきメモリアル~forever with you~

夏発売予定
コナミ
価格未定
1Pのみ
メモリーカード対応予定
マウス対応予定

PCエンジンで超人気だった恋愛シミュレーションゲーム、それが「ときめきメモリアル」だ。主人公は、私立ときめき高校に入学して、同じ高校に入学した幼なじみの藤崎詩織に、卒業式で告白されるような男になるのが最終目的。しかし、その3年間で出会う女の子もたくさんいるので、それだけが目的でもない。自分の好みでエンディングを迎えてもいいのだ。

PS版オリジナル新画面を公開！

運動会で…

運動会のできごとのようだ。女の子と一緒に二人三脚、ドキドキするシチュエーション。PCエンジン版では運動会はミニゲームだけだったが、PS版ではこういったビジュアルイベントがあるのだろうか。

この「ときめきメモリアル」は何度もいうとおりPCエンジンで人気を博し、発売から現在までその人気を持続させている恋愛シミュレーションである。なぜそんなに人気があるのかといえば、プレイする人それぞれに違ってくるのだが、結果的にドラマチックな展開と個性豊かな女の子達に集約されるのは確かなようだ。さて今回だが、新しく入手したプレステ版画面の公開と、PCエンジン版をプレイしたことがない人に向けて、ゲームの流れを紹介する。

カゼのお見舞い!?

今回下で紹介している虹野さんが風邪をひいたらしい。気になるのは、彼女の寝ている場所。高校の保健室なのか、それとも彼女の家なのか。家だったら、今までにない展開がPS版にはあるということか？

オリジナルゲームも一新

ゲームの展開いかんによってプレイできるミニゲーム。PS版は、それらが一新されるのだ。右の写真が、そのPS版のミニゲームのひとつ。同社のツインビータイプのゲームだが、PCエンジン版では、初代ツインビーだった。時代の流れか!?

ツインビーだ
いわずと知れたコナミの名作が元ネタ。

かなりマジ
業務用「ツインビーだ！」のボス戦版!?

ときめきメモリアル　特別美少女大全集 その2

古式ゆかり

●身長 157cm●BWH 80．59．84
●生年月日 6月13日●血液型 B型
●趣味 読書●古式不動産社長令嬢。おっとりしていて、何事にも楽天的。

鏡 魅羅

●身長 167cm●BWH 90．60．88
●生年月日 11月15日●血液型 O型
●趣味 ウィンドウショッピング●自分の美貌に絶対の自信を持っている。

清川 望

●身長 163cm●BWH 82．58．83
●生年月日 12月3日●血液型 A型
●趣味 ジョギング●男勝りのスポーツ少女。曲がったことが嫌いなタイプ。

虹野沙希

●身長 156cm●BWH 81．59．82
●生年月日 1月13日●血液型 A型
●趣味 料理●明るく家庭的。面倒見がよく、おせっかいな面もある。

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ときめきのゲーム進行をレクチャー

ゲーム進行は、1週間単位で展開していき、それを3年間続けていく。1週間は平日と休日に大きく分かれていて、それぞれの行動をコマンド選択していくのだ。イベントも多数用意されている。

（ときめきメモリアルゲーム進行図）

入学式（ゲームスタート）

自分の名前や生年月日、藤崎詩織の生年月日などを入力。

平日コマンド

平日は月～土曜日で、1つのコマンドを5日間続ける。自分に磨きをかけるステータスアップが中心。1日の終わりにイベントが起こることも。

部活

部活動は、文化部と運動部の2種類11部がある。特定のステータスが上がるぞ。

PS版はコマンドがカスタマイズできる。好きに並べよう。

ステイタスUP

勉強や運動など、5日間それを実行する。

くりかえし

休日コマンド

休日にステータスアップも可能だが、主に女の子達に電話をかけてデートの約束をしたり、実際にデートをしたりする。情報誌でデート場所をチェックするのも休日しかできない。夜は、翌日からの平日に実行するコマンドを選択。

デートの誘い

女の子の家に電話をして、デートの約束。季節によって、海やスキー場など特定の場所が選べる。行かねば！

デート

デートでは女の子の反応にも気を配るのだ。

PS版オリジナルのスケジュール表。これで同じ日に予定がぶつかることがなくなるかも。

情報収集

季刊の情報誌を読んで、情報収集も怠らずにする。読んでまずソンはない。

卒業式（エンディング）

3年間を過ごし、校内の伝説の木の下で告白を受ける。それが誰かは今までの行動しだいというワケだ。もしかしたら、驚く結果もありうる。

その他のイベント

突発イベントも多数用意されているはず。PCエンジン版では女の子がお弁当を作ってくれたり、映画で泣いちゃったりといったことが起きた。

年間定期イベント盛りだくさん

主人公は高校生なので、1年の学校行事がちゃんと用意されている。しかし、夏休みなども普通の展開と変化はない。普通なら毎日が休日のようなものだが。

体育祭

サブゲームがたくさん

運動会は、PCエンジン版では4つのミニゲームになっていた。はたしてPS版ではどうなるのだろうか。今後の情報に注目しよう。

期末テスト

学期末には1週間テストが。学年順位も表示されるぞ。

夏休み

一番長い夏休み。それだけ遊び場所も多くデートに最適。

文化祭

秋は文化祭の季節。入っている部活によって展開が違う。

冬休み

冬休みもイベントが目白押し。正月の初詣は誰と行く？

修学旅行

修学旅行は、2年生の9月。

春休み

新学年になる春。女の子達とも仲良くやっていこう。

ときめきINFORMATION

ラジオでときめけ！「もっと！ ときめきメモリアル」

ときめきメモリアルのラジオ番組がはじまりますのよ～（古式ゆかり風）。4月15日（土）からオンエア開始。文化放送で毎週土曜日24時からの30分間、まるまるときめきタイム！ オリジナルドラマがメインになるらしい。関東エリアでしか聴けないのが残念。

パズルでときめけ！ ジグソーパズル発売

なんとジグソーパズルまで発売になってしまいますのよ～（くどい）。絵柄は2種類。このページの右上にあるイラストと、右のイラストに背景が入ったもの。大きさはタテ260mm・ヨコ380mmで、300ピース。玩具店・デパートなどの他、ゲームショップの店頭でも買える。定価1,400円で6月発売予定。コナミ広報の早坂嬢（独身美女）いわく「店頭で予約してね、チュッ♥」とのこと。

コナミより いやーすごいですねー。この盛り上がり。「ときめきメモリアル～forever with you～」と正式にタイトルも決定し、プレイステーションでしか見られないシーンも見られちゃう。みんなドキドキしちゃって待ちこがれているだろうな。待っててね。（早坂）

※「PCE」マークの付いている画面写真はPCエンジン版のものです。

バンダイより／待望の「機動戦士ガンダム」がついに6月に発売されます！　今まで実現不可能だった、モビルスーツを3Dポリゴンで表示し、完全360度スクリーンバトルによるゲームシステムは他のソフトを圧倒すること間違いなし！　絶対にプレイして下さい。(広報　吉田)

ガンダムは大地に立てるか！

機動戦士ガンダム

6月発売予定
バンダイ
価格未定
ＩＰのみ
―――
―――

ガンダムを待ち焦がれている本誌読者も、さぞかし多いことだろう。お待たせしました、ついにその実体の１部分をかいまみることが出来たので、ここに紹介しよう／　ガンダムのコクピットに実際に乗っているかのような感覚を、確かに味わうことができた。その迫力を、写真では物足りないかもしれないが、少しでも味わって欲しい。あとはCGムービーだ。

ガンダム宇宙を飛ぶ

左右にずらりと並んだ写真。これらは製品版で、２面になる予定の画面写真だ。２機のザクを相手に、ガンダムが戦っているのが分かるだろうか。画面下部に見えるのが２次元レーダー。これで敵ザクを索敵し、ガンダムの持つあらゆる武器を使用して、撃ち落とす。ビームライフルの発射音やビームサーベルの振り下ろしもリアリティ満点で、まさにバーチャルコクピット。発売が本当に待ち遠しい。

有名な大気圏突入の瞬間。前方を行くザクと共に、自機も摩擦熱で真っ赤に覆われている。ここまで細かい演出をしてくれるとは、その他の場面も期待できそう。

この感覚に君は耐えられるか？

プレイしてみると分かるのだが、宇宙での戦闘では、敵は360°全方向から襲いかかってくる。そのため、２次元レーダーを素早く読みとり、敵の位置を的確にキャッチしないと、あっというまにシールドが減少する。このレーダー、慣れるまではやっかいな代物だ。ニュータイプになれば素早く反応できるかも⁉　ちなみに、上の写真はシャア専用ザク。ご挨拶に登場か？(ウソ)

ガンダムの細部をチェック

Check

斜めアングルのガンダム。左肩にささっているビーム・サーベルがうなる演出が楽しみ。

ガンダムの胸の部分。ここがコア・ファイターに変形するのだが、ゲームでは登場するのだろうか。

背中のブースター部分も、細かく描き込まれている。

Check

Check

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ
ⒸBANDAI　1995

4月7日発売
1,980YEN！
ソフトバンクから、
あのコンパイルの「Disc Station」が、装いも新たに再発進！
Disc Station
SOFTBANK MOOK
vol.6
PC-9801VM以降対応
3.5インチディスク
3枚つき
コンパイルオリジナルゲーム
GEO-CONFLICT2
うさ雀ファイト！Aちーむ
いもほり
コテ・DE・メクール
あっぷるそーす丁稚っち
なぞぷよ
知られ損！なんて
言われる前に

Q1 なぜ、盾がないんですか？ 他に煙幕やチャフなどの防御動作がほしいが……。

Q2 廊下が同じ太さなので、せっかくの自由度の高いシステムが活きないのでは？

Q3 効果音がもっといっぱいあってもいいんじゃないの？

Q4 敵に弾が当たったら徐々に壊れるとか、壁ならはがれるなどの演出はできない？

Q5 セーブが強制で、しかも階を降りる時しかできないのは？

Q6 弾数制限が厳しく、エネルギー消費型の武器は補給装置との往復が面倒では？

Q7 ストーリーが分かりにくい。エピローグをしっかりつけてもいいのでは？

Q8 カルロスと会った後（地下6F以降）、単純作業の繰り返しにならない？

Q9 武器に個性がない。時限爆弾とかもあれば、謎解きにも広がりがあったのでは？

Q10 2足歩行型ロボットなのに、歩く時に上下に揺れないのはなぜ？

㊐㊙ 問題企画 ユーザー直談判!! キリーク・

ユーザー代表 The PlayStation 読者ハガキ

A1 プロテクトアーマーにダメージ表現あり、機体が盾なんです。すべてが盾で防御できるのもおかしいのではないかとも考えました。また、"戦闘モード" のような区切りで、ゲームの進行を妨げたくなかったというのも理由の一つです。

A2 これはよく指摘されます。ポリゴン数の問題もありましたが、次回作では広くできそうです。処理スピードが向上できたので、様々な部屋、廊下が楽しんでもらえると思います。期待していて下さい。

A3 10種類以上は用意していたのですが、それを削ってコンピュータの声に容量を多く割り振ったためです。既存のゲームによくある "ピンッ" という音を「IDカードを入手しました」などの声に変えたほうが楽しいだろうと。

A4 構想はありました。それに、やってできないことはないのですが、いかんせん手間がかかりすぎます。壁や部屋の備品も破壊できる予定だったのですが、そうするとゲームの進行がスムーズにいかないため、涙をのんでカットしました。

A5 ハードな設定なのでこうしたのですが、確かにキツイですね。セーブの個数も一つではなくて多数に、セーブできる場所も増やすか、どこでもセーブできる方式にすればよかったのかもしれません。

A6 シューティングの爽快感を取るか、自分の置かれた苦しい立場をいかに乗り切るかというリアリティを取るかの問題ですね。ただ、エネルギー補給装置の場所など、バランスに無理が生じてしまったのは確かです。

A7 そうですね。しかし、既存のRPGのように、すべての設定を親切に解説して、予定調和の中でゲームを進めるのが果たしていいのかと。映画のように、雰囲気から状況をつかんでほしかったのですが……。

A8 それはストーリーに関係するんですが、電波状況の悪化で通信も入りませんし、イベントも少なくなったという点では、ユーザーのみなさんにも謝らなければなりません。しかし、当初からそういう設定なので……。

A9 時限爆弾とかは、あれば楽しいですね。プログラム的にもできるでしょう。ただ、プロテクトアーマーにはパンチとか剣とか、消費のない武器は持たせたくないですね。武器の消費もハードな世界観には必要だと思いますから。

A10 実は初めは上下に揺れて、足音もつけたシステムがあったんですが、3Dだとリアルすぎて酔ってしまうんです。それならスムーズに進む方がいいだろうと、あの移動システムに変更しました。オープニングでも説明しているのですが……。

制作者's ザ・ブラッド

やっていいのか？

制作者代表
クリエイティブ集団「GENKI」
黒田愛実氏

ご存じキリークの生みの親。今回は、この強引かつ恐怖の企画にいさぎよく受けてたってくれました。

制作者にとって、この舞台に上がるのはさぞ苦痛であろう。しかし、勇気を出してこの舞台に上がってくれた制作者がいた。読者ハガキのキツ～イ質問に、どう答える？

判定は？

アナタはユーザーの意見と制作者の意見のどちらを支持しますか？ 10満点のボクシング方式で裁定を募集します。必ずアナタの意見も添えて下記のあて先まで。結果は7月号で掲載し、採用者には編集部特製テレカをプレゼントします。
(例) 10：9でユーザーの勝ち

あて先：〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク The PlayStation編集部「直談判!!キリーク」係まで

泣く子も笑う器用貧乏バカ一代!

杉澤教授の工作講座

プレートを型取りして大盤ぶるまいのプレゼントだ!!

本誌３月号で掲載した入力改善プレートの製作記事に対して、全国からものすごい反響が……。さて今回はプレートの型取り大量生産作戦と、読者から送られてきたプレート写真を紹介しよう。

工作品名:入力改善プレートの型
製作費:5,000~10,000円位
所要時間 1~2日

参考原則：今回は有機溶剤が含まれている材料を用いるので非常に危険です。貴下にもし何かあっても当大学では責任を負いかねます。悪しからず……。

1 適当な容器に製作したプレートを入れ、シリコーンゴムを流し込む。硬化まで約８時間。

2 シリコーンが固まったら、カッターナイフで型を二分する。ちょっとコツが必要かな。

3 うまく二分できればこの通り。液状プラスチックを流し込む穴を作っておかないとね。

4 プラキャストの溶剤Ａ、溶剤Ｂを同量混ぜ合わせる。すぐに硬化が始まるので手早くね。

5 そんでもって先に開けておいた穴から、液状プラスチックを流し込む。１分で固まる。

6 型を開けてみればあら不思議。複製ができちゃってる。硬化時間を含めて10時間で終了だ。

新型プレートの型取り大作戦!

プレートを作って、自分だけ必殺技ビシバシ、ドットよけＯＫの絶好調を楽しんでいるようでは心が狭い。複製を作って友だちや恋人、親戚に配って器用貧乏の道を極めよう。プレートの複製を作りたいときはどうすればいいか。実はカンタン。型を作って液状プラスチックを流し込み固めればいい。用意するものは型取り用シリコーンRTVゴムとプラキャスト（模型屋や東急ハンズ等で購入可）。

まず、型取り用シリコーンゴムに硬化剤をくわえて混ぜ合わせ、その中に原型を入れる。約８時間で硬化は終了。ナイフで切り込みを入れて二分できれば型は完成だ。

型ができたらプラキャストの溶剤Ａ、溶剤Ｂを同量混ぜ合わせたものを流し込む。30秒後に硬化が始まり１分後に硬化は終了。型から取り出してみれば、あら不思議。複製ができちゃってるじゃないの。

用意する物

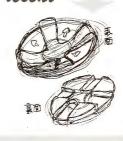
型取り用シリコーンＲＴＶゴム、プラキャストが必要。全部で8,300円。まぁ細かいことは模型屋さんに行って聞いてみてほしい。

Present

なんと! 100名様に新型プレートをプレゼントする!

型が完成して複製がバリバリ作れるとなれば、これはもうプレゼントするしかあるまい。ドカンと100名様にプレゼントだ。あて先はアンケートハガキを参照。住所、氏名、年齢、工作講座への意見＆感想を書いて「杉澤教授、愛してます係」まで送ってくれ。100名だから当たる確率は高いはず。

でも、実はまだ新型プレートはできていない。その理由だが、読者から送られてきた自作プレートの中に、凹レンズのように親指を当てる部分がへこんでいるのがあったのだが、これがメチャクチャ使いやすかった。というわけで新しいもの（究極のプレート）をきちんと作ってから発送します。

これが新型プレートとラフスケッチ。１００人分作るとなると大変。でも、たくさんの応募待ってます。

前々回の プレート製作についてのフォロー

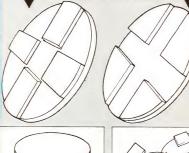
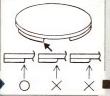
第３号のプレート製作記事について、わかりにくいという意見が多く寄せられた。う～ん、確かに写真が小さかったね。ここではその製作記事のフォローしておこう。

丸い板に右のイラストにあるような、いちょうの葉の形をしたひっかかり板を４枚接着すると、十字型に溝ができる。その溝にＰＳの方向キーがおさまると考えれば、作るのなんてラク。いちょうの葉っぱを４つ張り付けりゃいいだけなんだから。丸い板を方向キーの上に乗せ、グラグラしないように、ひっかかり板を瞬間接着剤で接着すれば、あら不思議……完成だ。

あとでわかったことだけど、ひっかかり板の厚さは0.5ミリがグッド。コントローラーに接触しない絶妙の厚さ。模型屋にいけば0.5ミリのプラ板くらい、すぐ手に入る。丸い板は、作るのが面倒くさいのなら10円玉や500円玉でもいい。親指が金属くさくなるけど。

実物

丸い板はプラスチックケースをニッパーで切って作る。面倒な人は10円玉で。500円玉でもよい。

いちょうの葉の形をしたひっかかり板を４枚接着する。これで十字型に溝ができるはず。

ひっかかりの板のエッジ部が丸まっていると外れやすい。直角になっていないとダメだ。

上面にはお好みで方向がわかるような板をつける。両面テープで固定すればできあがり。

写真を送ってくれてありがとう!!

製作記事なんか掲載しても作る人なんていないと、高をくくっていたら来た来た来た〜! うれしくて涙がちょちょぎれたよ、ほんとにもぉ。ファミコン時代からプレートを作っているとか、私なんかよりスゴイ人がいてビックリ。おまけに主婦の方も送ってきてくれて2度ビックリ。ではその自慢のプレートを作者談と私の寸評を交えてじっくり見てもらおう。

送ってきてくれた4人の方には、教授から豪華スペシャル記念品を贈呈します(たぶんテレカ)。

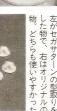
強者がいたで賞　東京都　珪さん

方向キーを改造してしまった強者。説明のための書類がなんと4枚も添付されていた。

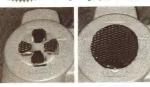
作者談 私も昔、教授のプロト1に似た物をSFC用に作ったことがあり、それをPSのコントローラに付けてみたのですが、ハードな動きに耐え切れず使用を断念。そこで直接方向キーに加工を施してみました。工作に自信のある人向きです。

寸評 世界広しといえどもPSのコントローラの方向キーに手をくわえたのはおそらく、あなた以外にいないような気が……。それを考えるとギネスブックものだぞコレは! 丁寧な加工は素晴らしいのひと言。

こいつはやばいで賞　静岡県　曽根伸一郎さん

左がセガサターンの型取りをした物で、右はオリジナルの物。どちらも使いやすかった。

作者談 PSのコントローラにセガサターンパッドの組み合わせはおもしろいでしょ。私はファミコン時代からカスタム十字キーを作っていましたからラクに作れました。SFC用のは2タイプ作って大量に複製して知人に配りました(無料)。

寸評 えらい! あなたこそ器用貧乏のカガミ。知人を思いやるその心に深く感動したよ。でもセガサターンの方向キーを型取りして、PSのプレートにするなんてやばすぎる。でも、かなり使いやすい。

ゴムはグッドで賞　大阪府　小倉健悟さん

左が丸い板にゴムを接着した物、右がオールゴム製。そして床はフローリング……。

作者談 PSのパッド作った。総ゴム仕上げの高級品。右イボQ! 左オシャレなピンク! グリグリドシャグリャ絶好調! すべり止めOK! 教授イカスゼ! 頑張って作った! いいことあるから絶対載せて! ナイスガイより!

寸評 おいおいおい、ちょっと危ないぞキミは。エアガンのグリップのゴムをはがして素材にするとは、エアガンマニアだな。猫とか犬を撃っちゃだめだぞ。載せてあげたから、いいことあるかな(期待)。

主婦もやるで賞　大阪府　ズエリンさん

やったぜ、奥さん。やっぱ主婦はこうでないと。理解のありそうなダンナにもよろしく。

作者談 以前、映画館でもらった「ミセスダウト」のバッチで作ってみました。こんな所で役立つとは……。ひっかかり板をつけただけの簡単なものですが、闘神伝に利用しま〜す。表面がザラついているのですべり止めの効果もありますよ。

寸評 主婦の方が送ってきてくれましたよ。いやはや、今どきの奥さんはやるもんですな。丸い板はエッジ部の加工が少々荒いようだけど、これくらいがちょうどいいんだよね。本当によくできました。

バカデザイナー登場

入力改善プレートのバカデザイン募集にもお手紙が届いた。でも、応募総数なんと2通(トホホ)。思った通りというか、やっぱりバカってのがいけなかったんだな。この次にやるときは、天才、博識、秀才、優秀……とかにするから、もっと送ってきてよね。とにもかくにもその2通を紹介。このコーナーは2人のおかげでなんとか窮状を……。

神奈川県・手島八七夫さん

ハガキにイラストが描いてあったんで載せました。それにしてもできたら送るとか書いてあるのに、音沙汰なしとは言語道断。市中引き回しの上……ウソ。

兵庫県・Kさん

プレートの上にPSのコントローラ(実物大)を乗っけてしまったバカデザイン。手が2つあったら、新感覚の入力を可能とするかも。まさに2刀流ですな。

プロトタイププレゼント 当選者発表

パンパカパ〜ン! 応募総数43通(少ないのぉ)。厳正なる抽選の結果、当選者は右の3名の方に決定。おめでとう! 当たらなかった人、ゴメンね。届いた手紙にはすべて目を通しておいたから、次の記事を作るときの参考にするよ。

杉澤教授プロト1

宮崎県 山岸陽平さん

杉澤教授プロト2

東京都 幡野 敦さん

杉澤教授プロト3

東京都 森 英輔さん

おたより募集

工作講座では読者のみんなから、おたよりを募集しています。こんなものを作ってほしい、あんなものは実現できないか、こんなの作ってみたんですが……などなど、工作に関わるものならなんでもOK。すごい物を作ってきたら、いきなり紹介しちゃうし、掲載されれば豪華スペシャル記念品(?)はもらえちゃうし、もう大変。ただし募集するのはPSに関するものだけだから注意して下さい。

あて先はアンケートの住所を参照。住所、氏名、年齢、性別を書いて「工作講座おたより募集係」まで。たくさん来るとうれしいな。

全世界の300億人のENTERTAINERになれるThePS笑事業部

READER'S PAGE : ILLEGAL FUNCTION
イリーガルファンクション

[illegal] 非合法の、違法の、認められていない [function] ①機能、働き、作用 ②職務、役目 ③関数

MC-HEALTHMAN(以下MC)：うんちわ。
CAPTAIN-NOB(以下NOB)：ちぃース！
え〜っとまず、長野県のEBYのハガキから。
「ときめきメモリアル移植決定!! いや〜ホンマうれしいっす生きてて良かった！ やっぱりコナミはやってくれますね。よ〜しこうなったらPS版をプレイする前にPCエンジン版を完全に極めてやるぜ！」
MC：オレもうれしいっす。もぉ「コナミさんたら」って感じよ。
NOB：ねぇ、MCは仕事そっちのけで『ときメモ』やってたもんね。「藤崎を、口説く！」っていきがってたもんね。
MC：うるさい！ 次は、北海道、岡大造。「私はさすらいのアクアリストゲーマーです。今、『アクアノートの休日』の特訓のためカリブ海沖、プエルトリコ海溝を泳いでいます。私個人として、あのゲームにはカサゴやメガマウスといったマニア好みの深海魚を中心に出演してほしいと思っています。水族館で見られない魚が自分の部屋で見られる。まさに、夢、夢、夢です。アートディングさん、とても期待しています。あ！ さっきよりも圧がかかってきました。このまま進むと危険です。あ〜！ プチ（ちなみにアクアリストとは熱帯魚愛好家のことです）」
NOB：ちなみに私はシャンプーはアクアミーをよく使っていました。髪の水分は11〜13%！
MC：ちなみに新宿にあるクラブはCATALYST〈カタリスト〉です。
NOB&MC：1周年おめでとう！
OTHER MAN：お前らなぁ！（ポカッ）
NOB：いて〜。次は神戸のさっきちゃん。
「『闘神伝』をしていて思ったのですが格闘ゲームの主人公って収入が不確実な職業の人が多いよ〜な気がします…SF2のリュ○もそうだし…でも、考えてみたら金持ちの格ゲーの方がイヤです…よね…ど〜思いますか？」
MC：う〜ん、いいとこに気づいたね。そうなんだよね。確かに収入が不安定なんだよね。
NOB：うん、うん、わかります、わかります。オレらも、不安てぃ…（ポカ）。今日はよく殴られながらやってます。ハイ。
MC：ハハァ。おっ！ 主婦です。
NOB：やぁ、多いですな。主婦PSゲーマー。
MC：町田市のKAZKI。
「私は『リッジ』よりも『闘神伝』のほうにハマッちゃって、今回の付録ポスターはおいしかった。この歳じゃオバサンの部類だって？ たわけ!!ヒマだけはありあまっとるんじゃ。おーし!!ノーマル以上でぜったい勝って、ショウにご対面だぁ、なるかノーコンティニュー。
余談ですが、息子（3歳）は「リッジ・バカ」という程、こよなく『リッジ』を愛して(?)いて、今では、初級コースを平気な顔をしてトップを走ってるんですよう!! 親の立場があ…」
NOB：何かさぁ。こぉ、奥さんと息子のつながりは分かるんだけど、いつもお父さんが出てこないのはどうして？
MC：それはお父さんが奥さんを相手にしてないからじゃないの？ お父さん、お母さん、おじいちゃんなどの一家そろってのPS話送って。
NOB：ビックリPSからこんなの来ているよ。
「月刊誌で読者ページ2ページとはなんて少ないんだ!! せめて3、いや4ページにならんもんかね」
MC：ならん！ とは言わんが、もっとハガキを送ってくれ！ それもおもしろいのを。
NOB：そうだよね。もっとコーナーの方へもおもろいやつとかせめて思いついたらハガキに書いて出す。コレ、基本。ゴホン、ゴホン。
MC：NOB、風邪？
NOB：YES、辛いっす。だから今日あんまり話してないだろ？
MC：えっ？ まぁいいや。風邪と言えばこんなんが三重のトンビにタヌキうどんから。「今、風邪引いてます。結構つらいです。でも、学校休んでゲームしまくってます。どえりゃうれしいでよ。『キリーク』いいすよ。『闘神伝』オレむっちゃ強いでよ。ははは。風邪万歳〜!!」
NOB：何？学校さぼってゲームだぁ？ いい根性しとるやないか。オレは風邪のせいで声は出ないは、頭は痛いは、大変なんだぞ。ええな。
MC：でもさぁ、二日酔いを風邪のせいにして打ち合わせをすっぽかさなかったっけ？
NOB：いや〜。ハガキ待ってま〜す。（ポカッ）
MC：新学期ネタも待ってるよ。

ヘルシーすぎるアタシ vol.3

健康は快眠とストナリニにあり、の花粉魔人・HEALTHMANでございます。今回はイベントの紹介をば。
来る4月28日、神奈川県はクラブチッタ川崎で、ミュージシャンとアーティスト集団の合同オールナイトパフォーマンス「JUPITER GUEST BALL」が行われるんだと。ライブあり、DJあり、創作物の展示販売ありと、楽しい時間が過ごせそうな気配がするネ。ちなみにアタシも参加する予定なんで、暇な物好きは足運んでみるベシ。

問合わせは044-246-8888チッタ迄。

CAPTAINのぼやき

わたしゃのR&Rの祖の布袋先生のBESTが出ました。「GUITARHYTHM FOREVER」っつうんですが、Vol.1&2の2枚です。これが結構いけるんですよ。GUITARもぉって感じで思わずピッキングなんかのマネをしちゃうですよ。ジャケットもGUITARのC.G.なんかでもうかっこいいですよ。私のお気に入りはVol.1の「I'M FREE」。この曲はGUITARはバトルだ！って感じで、布袋さんとLONDONの有名ギタリストのGUITARのセッションは凄いです。「GUITARHYTHM」シリーズの集大成とでもいうべきものなのでお試しあれ。それでは、また。ぼやきの方もどんどん送ってね。

ゲームといえばファミコン™

ひとつのキーワードに対して漠然と浮かぶイメージを絵や文で綴ってみようか。

格闘ゲームの主人公といえば!!

群馬県・レインボーイ

格闘ゲームの主人公キャラといえば

カッコいい

まちがっても某ザンギエフとか某ジェブリーは主人公になれない。

バランス型

まちがっても投げキャラや手足ののびる変頭なキャラは主人公になれない。

ハチマキしてる

福岡県・炎のマイトガイ

まずは第1回目という事で、身近なテーマにしてみたワケだが、それにしても似たようなイラスト、説明文がたくさん送られてきたものだ。これらを総合すると、だいたい

- 柔道着のようなものを着ている
- 同じような技をもったライバルがいる
- 熱血っぽい
- 孤独である

(愛知県の永井淳一(13)のハガキ参照)

といったあたりが、格闘ゲームの主人公の不可欠要素のようだ。ゲームについてまだよく知らない人は、肝に銘じておくように。次回のテーマは「RPGの王様」。文字ネタだけ、イラストだけってのも歓迎するぞ。

次回のお題は RPGの王様

ゲームによって舞台、時代設定こそ違いはあれ、顔つき、衣装、性格など何か共通点があるハズ。

バカ周辺機器

「こんなの誰も使わないよ。俺以外は」という周辺機器のアイデアをよこして。

「受験１カ月前で何もかも嫌んなった時思いつきました」とは破壊神Ｖの弁。たしかに、構造的な支離滅裂さが、〝病んでいる状態〟を現わしてるね。いい具合だぞ。お次は、もっとバイオレンスなプレイ感覚が楽しめる「白虎の太刀君」。「桃○郎侍」や「３○が斬る」といった時代劇がゲーム化されれば、需要が高まりそうだ。ゲームジャンルがRPGだったら、ダメだろうけど。早くも常連の地位をモノにした感のある、オレはパック。今回のアイデアもかなり秀逸。お湯をかけられたプレイステーションの惨めったらしいイラストがピリリと効いてるね。最後は、しもんの考案したクッションなのだが……。男性ユーザーは、クッションには座らず、クッションにうつ伏せになって寝る機会の方が多いかも!?

神奈川県・破壊神V

闘神伝対応コントローラー

「白虎の太刀君」定価4800円

特殊機能 二個かうとチャンバラが出来るようになるスグレもの!! 今ならサービスでサヤもついてきます。さらになくさないように名前シール付!!

キーホルダーにもなるシール付

4月には「ダークちゃんターボ」がムフムフエリスちゃん着せかえセット付で発売予定。他も順次発売予定。

※類似品に注意しましょう。

福岡県・炎のマイトガイ

商品名 もってかけて♡ 形状記憶フタ

お湯(100℃)

お湯をかければ

バーン

まあ便利!

このフタは形状記憶合金でできておりお湯をかけることでOPENします。これにより今まで以上に安全にゲームを楽しむことができます。

宮城県・オレはパック

負霊巣程死四 販売台数増加計画

ソノ①

『モリガン型バーチャクッション作る。』

これで台数は50倍に増加する事うけあい。

あしがほしょうするするす

兵庫県・しもん

勝ち抜き P.S.（非公認）マスコットキャラクター

プレイステーション

このキャラを是非プレステのマスコットに！　という人は、まずダンを倒せ。

2回勝ちぬき！

「ダン」

宮城県・鈴木健広(11)

今月も強力な対抗馬がいなかったため、前回に引き続き、ダンがPSマスコットキャラとなりました。おめでとう！　次回もがんばってね(無責任)。

勝ち VS 負け

ハイテククマさん

静岡県・ミスターハニー

ネーミングや弱々しい線は魅力的だが、形にもう少しハイテクさがあれば……。

つぎはぎ小説 第2回

読者の皆さんのリレー小説、第２回目は千葉県のP.N.「封書でスマン」さんです。

彼女は僕と目が合うと、慌てて視線をそらし、逃げる様に店を出て行ってしまった。何なんだ、一体。しばし呆気に取られた後、勝手に推理してみる。たぶん、彼女は窓の外に彼氏でも見つけたのだろう。その時たまたま僕と目が合っただけなんだ。きっとそうだ。寝ぼけ眼をこすりつつ、ワープロに向かう。それにしても、可愛い子だった。あんな子とつき合えたら最高だろうな。ふと我に還ってコーヒーを手に取る。すっかり冷めていた。（続く）

コスプレさんいらっしゃい

どうしたコスプレ愛好家!?

テレる事はないんだ。どんどん送ってよ。

この寒い中、原始人の変装がよく似合っているのは東京在住のK田さんです。どうもあんがと。アニメキャラだけでなく、こんな変装ものでもOKなので、どんどん送ってチョーだい。

技術のムダづかい

500ポリゴン

あーあ何やってんのPSぅ、といった、ハイテク機能の情けない活用法を考えておくれ。

■斬新なシステム、多彩な動きを誇る競技型の格闘ゲーム。個性的な選手が多数登場するが、プレイヤーが操作するのは審判。ルールにのっとった判定を下し、選手の体調を逐一チェックするのが目的。

（東京都・ワッチャ）

■ポリゴンを使った〝バーチャル折り紙〟。山折り、谷折りは自由自在。紙の種類も豊富だ。キミは鶴が作れるか!?　（静岡県・丸山邦彦）

POST IT!!

愛と知恵に溢れる読者ページ「イリーガルファンクション」では、常時皆様のハガキをお待ちしてます。ただし「つぎはぎ小説」などのリレー企画への投稿は、なるべく本誌発売月の翌月の10日までに届くようにお願いします。

あて先

〒103
東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱
The Play Station編集部
イリーガルファンクション
「○○○○のコーナー」係まで

NOB：アンタ、今注目してるゲームって、何なのさ？

MC：アタシゃあアーケードゲームの「アイドル雀士スーチーパイ２」。

NOB：ガクッ。アンタってそういうキャラだったの？

MC：いかんか。

NOB：いや……まあいいや。

MC：コンピュータ側にリーチされた時の「そんなぁ」って声が、なんとも情けなくていいんだよ。

NOB：ふうん。

MC：あ、キミ、今、退いてるね？　アタシの目はごまかせないよ。

NOB：べつに。

MC：「プリーズ・コンティニュー！」

掲載者には図書券500円分をお送りします。

次世代学園アイドル派宣言！

無礼ステーション学園

林家志弦

次世代妹!?登場

どっちのキング？

ときめいて…

いよいよ登場！　各キャラの技は付録に全て掲載！

鉄拳

3月31日発売
ナムコ
5,800円
1P・2P対戦
メモリーカード×①B
――――

PS版「鉄拳」の発売まで泣いても笑っても（？）あとわずか。移植は順調に進んで編集部には発売バージョンのCDが到着。グラフィック、サウンド、スピードと、どれをとってもアーケード版と遜色なし。いや、それ以上といえる仕上がりだ。今回はPSに移植するにあたって追加された新要素部分を紹介。そのあとで「鉄拳」ならではの闘い方を中心に攻略していこう。

ナムコより／「鉄拳」はアーケード版と全く同じ「秒間60コマ」という描画速度で絵が描き換えられています。これは「リッジレーサー」のなんと2倍！　だからこそ、この"なめらかさ"なんですね。

PS版オリジナルオープニング

PS版「鉄拳」には、オリジナルのデモビジュアルが多数収録されている。まず目を奪うのが、プレイキャラ8人の登場シーンが映し出されるオリジナルオープニング。体を透視して歯車が回転しているところを見せるジャックから始まる映像は、アーケード版にはなかったものだ。さらにPS版には、アーケード版にはなかったエンディングも収録されている。各プレイキャラ別に違う内容、つまり8種のエンディングが用意されていることになる。今回は紹介できないが、自分の力で最終ボスを倒して見てほしい。アーケード版に入っていた一八のデモも、もちろん入っているから安心していい。

ジャック　歯車が回転。さすがはロボット。

吉光　精神統一して剣で竹を斬る。

一八　拳でロウソクの火を消す。

ポール　バイクに乗り高速道路を疾走。

ミシェル　斧を右手に持って登場する。

ニーナ　サーチライトに照らされて。

ロウ　集中して気を練っている。

キング　教会でマスクをかぶるキング。

PS版「鉄拳」の遊び方各種

鉄拳では「ギャラガ」

ゲームCDをセットして電源を入れると突如始まるギャラガ。スゴイ。

インストカードがなつかしい。全滅させると、何が起こるのだろう？

なんと2面もある。リッジのギャラクシアンより、ずっと難しい。

PS版「鉄拳」は"アーケード"と、"2Pプレイ"の2種のモードで遊べる。"アーケード"はアーケード版と同じ内容。選択キャラ以外のプレイキャラ7人を倒したあとに中ボス、最終ボスが登場。2Pが乱入することもできる。2Pプレイは2人対戦専用のモード。その他に"テスト"というモードがあり、難易度など各種の設定を行う"オプション"、各キャラの勝率などの各種データが見られる"レコード"、レコードデータのセーブとロードをする"メモリーカード"の3コマンドが選択できる。

また、電源投入後には、オマケとしてギャラガのチャレンジステージが遊べる。リッジのギャラクシアンと同じように、全滅させると何かが起こるのだが……。

さらに、通常プレイキャラは8人だが、中ボスと最終ボスもプレイキャラとして使うことができるようになるらしい。詳細は次号。

モード選択

モードを選択。1人ならアーケード、2人なら2Pで遊ぼう。

オプション

設定は自由に変更できる。アレンジのBGMも聞けるぞ。

コントローラ設定

ボタン設定も自由自在。通常投げの設定も可能。

アーケードモードに登場する中ボスと最終ボス。どうやったら使えるのだろうか。

©1994.1995 NAMCO LTD

鉄拳ならではの闘いに慣れる

「鉄拳」を既存の2D格闘と同じように考えてはいけない。独自のシステム、一風変わった攻撃&防御方法をものにして、「鉄拳」ならではの闘いに早く慣れよう。ここでは間合いの調節、攻めと守りの基本を紹介する。

間合いの調節

後方ダッシュの移動距離が前方ダッシュの約半分と短く設定されているところに注目。「鉄拳」では、瞬時に間合いを広く取ることが難しい。相手に詰め寄られると、苦しまぎれに適当な技を出してしまいがちだが、これは相手の思うつぼ。出した技をつぶされてしまうのがオチだ。ではどうするか？

間合いの調節が困難な時は、現在の間合いにふさわしい技を出せばいい。近距離ではリーチが短くスピードのある技、遠距離で相手に届く技を、選んで出していこう。詰め寄る相手の足を止めることができればこっちのもの。うまく反撃に転じることができるはずだ。

詰め寄られたら無理して技を出さない。単発パンチで様子見だ。

ガード姿勢の変更

しゃがんでいれば、ほとんどの技を防御できる2D格闘と、ひと味違うのがガード。しゃがみガードは中段攻撃で崩されてしまうし、上段、中段、下段と相手に打ち分けられると、ガード姿勢をその場で変更しなければいけない。

しかし、相手キャラの動作を見れば上・中・下段のどの攻撃なのかが、「鉄拳」では判別しやすい。ポリゴンでなめらかにキャラが動くおかげだ。しゃがみ攻撃なら、きちんとしゃがんでから技を出す。

その相手の細かな動きを読み取り、確実にガード、そして反撃する。相手をよく見ることが大切。これが「鉄拳」ならではの闘いだ。

相手の動作を見てガード姿勢を決める。慣れれば簡単ですな。

攻撃は2択が基本

相手を攻撃する時、つねに頭に入れておきたいのが〝2択で攻める〟ということ。2択という少し聞き慣れない言葉。まずはこれについて説明していくことにしよう。

相手の目の前に立った時、相手が立ちガードしていたら下段攻撃で転ばせたり、投げ技を入れたりし、相手がしゃがんでいたら中段攻撃でしゃがみガードを崩す。

相手はこちらの攻撃種類を予測するなり、技の動作を見て判別するなりして、立ち、しゃがみのガード姿勢を決めなければならない。立ちとしゃがみの2つの中から、1つのガード姿勢を相手に選ばせる。まちがえると当然、こちらの攻撃がヒット！ これが基本的な2択の考え方。攻める側は相手の立ちとしゃがみのガード、どちらに対しても切り崩すことができる攻撃方法を持っているのだ。

2択攻撃がわかれば、相手を翻弄しながら攻めることができる。目の前に立ってから2択で攻める他に、コンビネーションの途中から2択攻撃に切り換えたり、上段、中段、下段攻撃をガードさせて2択で攻撃したりするなど、出し方は多岐にわたる。詳細は写真で。

基本的に2択攻撃をする場合に考えるのは、相手は立つのか、それともしゃがむのか、ということ。それさえ頭に入っていれば、どんな状況からでも2択で攻撃可能だ。

2択攻撃の考え方

相手に接近して

相手の目の前に立った瞬間から2択で攻れる。立ちか、しゃがみか、相手の姿勢を見て次の攻撃へ。

立っていたら

投げor下段攻撃

相手が立っていたら下段攻撃で転ばせたり、投げ技を入れたりする。下段攻撃はまず、しゃがみパンチを使ってみるといい。間合いが広い時はキックを使おう。

しゃがんでいたら

中段攻撃

相手がしゃがんでいたら中段攻撃でしゃがみガードを崩す。このように立ち・しゃがみ、どちらのガードに対しても、切り崩していける。攻撃側が有利なのだ。

下段 → 中段

下段攻撃でしゃがませておいて中段攻撃を出す。相手は立ちガードしないと防御できない。

上段 → 下段 → 中段

上段攻撃から下段を入れる一八の連続技。2段目の下段を出さないで、中段攻撃を出すと下段がくると思ってしゃがんでいる相手のガードを崩すことが可能。

上段 → 上段

上→上→中段とつなぐキングの連続技。1発目の上段パンチを当てたあと、すぐに投げを狙うのもいい。2発目を出したときは、右の2択攻撃に移行する。これがまた強いのだ。

投げor下段

2発目の上段攻撃を出したあと、最後の中段攻撃を出さずに投げをねらう。相手は中段攻撃がくると思って立ちガードしているはず。そこを投げてしまうのだ。下段攻撃もいいぞ。

中段

相手が投げや下段攻撃を出してくると予想してしゃがみガードした場合は、そのままコンビネーションをつなげて、しゃがみガードを中段攻撃で崩す。2択の考え方がわかったかな。

カウンターダメージの算出方法について

相手が攻撃動作中で、その技の当たり判定が発生する前に自分の攻撃がヒットすると、カウンターとなり、与えるダメージが大きくなる。カウンター時のダメージの算出方法は下の通り、規定の数式によって計算されている。注目したいのはカウンターを取られた側が出していた技の攻撃力が、ダメージに関係してくるというところ。カウンターを取られた技の攻撃力が高いと、ダメージも大きくなる。

例えば一八の左踵落としに対して、ポールが崩拳でカウンターを取った場合、崩拳50×1.25+左踵落とし30×0.25=70のカウンターダメージとなる。体力の最大値は125。半分以上を一気に奪われることになる。

体力のMAX=125

ヒットマークに注目！

攻撃力が高いとヒットマークが華やかになる。知っているかな。

カウンターダメージ＝自分の技の攻撃力×1.25＋相手の技の攻撃力×0.25

独特のシステムを深く理解する

今までの2D格闘にはなかった要素を中心に、通常闘っている時には気付くことが少ない、「鉄拳」のシステムの深淵を探ってみる。これを読んで、適当に技を出していた初心者から中・上級者にステップアップ。

ダウンと起き上がり

相手をダウンさせたらすぐに追い打ちをかけよう。基本となるのは⬆＋右パンチだが、一八の破砕蹴など、特殊入力技で追い打ちをかけることもできる。また、ダウンに至らしめた技のダメージが大きければ大きいほど、相手は長い間ダウンする、これを頭に入れておこう。ダメージが小さいのに追い打ちをかけると、攻撃が当たる前に相手に起き上がられて空振りすることもある。空振りするとスキが大きく、投げられたりする可能性が大きい。ダメージが小さい場合は相手に接近して⇧＋右パンチか、特殊入力技を使う必要がある。

ダウンした側は相手の追い打ちを回避することを考えよう。まず、ダウンした側が注意することは、方向キーを適当な方向に入力したり、連打したりしないこと。左右に入れると回転起き上がりになり、意図しない方向に回転してしまう。転がっている間は上段攻撃は受けないが、中段や下段攻撃は食らってしまう。無防備な状態なのだ。

その場で早く起き上がりたい時は方向キーの上と、左右のパンチを連打するといい。これなら回転もしないし、起き上がりに技も出さないのでスキが小さい。

通常は後転起き上がりで間合いを離すのがいいだろう。相手の追い打ちに対し、反撃が間に合うのであればキックを連打して、起き上がりキックを出そう。相手が接近してきた時はパンチ又はキック同時押しのバッタ系が有効。ガード不能技を重ねられた場合は、何も入力せずに起きない。そのまま寝ている。実はこれが案外攻撃を受けなかったりする。追い打ち以外の技を重ねられている時は、無理に起きずに様子を見る。ダウンしてからある程度時間が経つと、上に入れればすぐに起き上がれる。反撃できる時はキックで起きればいいし、スキを見て後転起き上がりで間合いを開くこともできる。

●必殺技を使われたら……その場でキック!!

特殊入力技で追い打ちをかけられたときはキックボタンを連打。上からきたら立ちキックで、横からきたらしゃがみキックで起きろ！

起き上がりしゃがみキックは空振りしてもスキが小さいので多用だ。

●離れるように起きる

追い打ちされる心配がないときは、方向キーを左右のどちらかに入れて、相手から離れるように起きる。通常はこれで起きたい。

●ガード不能技を使われた場合

ガード不能技を重ねられたら起きない。ボタンを押さなければずっと寝ている。が、吉光の斬哭剣にはこの戦法は通用しないので注意。

●近付いてきたらバッタ系

相手が接近してきたらいわゆるバッタ系で起きてみよう。意外と当たってくれるんですよ。

空中追い打ち

通常技のジャブやアッパー系の特殊入力技で相手を空中に浮かせた時、その宙にいる相手に追い打ちをかけることができる。ほとんどのキャラが、相手を宙に浮かせたあとに、立ちキック、立ちパンチで追い打ち攻撃が入るのだ。立ち攻撃が間に合わない時はしゃがみ攻撃でもOK。足元に落ちてきた相手にヒットするはずだ。

通常技の他に、コンビネーションの特殊入力技が連続で入ることもあるから、とにかく相手が空中に浮いたら技を出してみよう。

各キャラ別に空中追い打ちの例を載せておこう。一八はダブルアッパー×２→風神拳や、風神拳→風神拳が可能。また、ダブルアッパーを入れた後、前方ダッシュ→ダブルアッパー→前方ダッシュ→ダブルアッパー→風神拳もある。ポールは双飛天脚（２発目のみヒットさせる）→立ち左パンチ→崩拳。ミシェールは立ち右キック→前掃十字把か前掃連腿もしくは前掃扇腿、または絶招通天砲→突双掌。吉光は↘右パンチ→忍法卍葛（１発目だけ当てる）→斬哭剣や↘右パンチを入れたあと忍法卍葛で１回転、１発目だけを何度も当てることもできる。キングはダイナマイトアッパーかスマッシュアッパーから10連コンボ（途中で空振りしてしまう）。ジャックは↘右パンチ→ハンマーナックル。ニーナはワンツー系がつながりやすい。

●中段アッパー→通常技

ほとんどのキャラが右アッパーで相手を浮かせることが可能。立ちパンチ、立ちキックで空中追い打ちをかけよう。しゃがみもOKだ。

●中段アッパー→必殺技

空中に浮かせたあと、特殊入力技で空中追い打ちするのもまたよし。前進する技ならなんでもいい。上・中・下段を問わないぞ。

しゃがみ攻撃

背を向けている時、ジャンプ中を別にして、通常投げすることができないのは相手が技を出さずにしゃがんでいる時だけ。

こう考えると投げ技はとても強力な攻撃であることがわかる。しゃがみ攻撃を出した瞬間や空振りした時にも、投げを決めることが可能なのだ。

こんなに強い投げ技だが弱点もある。相手の技の攻撃判定が出ている最中に、つかみかかる自分の手が相手の手や足にぶつかると、相手の技の戻りをキャンセルさせてしまうのだ。相手はすぐに次の技を出すことができるようになるから、簡単に反撃されてしまう。

しゃがみ攻撃を空振りしたら相手がすかさず投げを決める。

単発パンチが強い

このゲームでは、単発で出すパンチ攻撃がとても重要だ。相手の上・中段攻撃に対しては立ちパンチで、下段攻撃に対してはしゃがみパンチを出すと、出してきた技をつぶすことができる。相手のふところに入った時はしゃがみパンチ連打で牽制をしてみよう。相手の攻撃のほとんどを止めることができるはずだ。

また、キャラは全員、左足を前に出して構えるので、左パンチの方が出るのが速い。右は左より出るのが遅いが、リーチが少し長い。そのことを頭に入れ、通常は左を多用し、間合いが離れたら右に切り換えるようにするといいだろう。

単発パンチが強すぎる。だから初心者でも強いんだよ、ほんと。

コンビネーションを止める

特殊入力技の中でも、2～5段連続で技を出すコンビネーションは攻撃力が高く、最後の部分の技が当たると相手がふっとぶので爽快だ。しかし、ガードされたまま、また空振りしたまま、コンビネーションを最後まで出し続けると危険。コンビネーションの最後の技はスキが大きく設定されているので、出してしまうと相手に反撃されてしまう。ガードされた時や空振りした時はコンビネーションを自ら途中で止めよう。止めてもスキはあるが、相手は最後まで出してくると思ってガードし続けている場合が多い。うまくコンビネーションを止めることができたら基本の2択で攻撃に転じる。相手が立っていたら下段攻撃か投げ、しゃがんでいたら中段攻撃を出せ。

コンビネーションを最後まで出さず、通常技や投げに移行。もちろん2択を忘れずに……。

ひるみ技について

ひるみ技の攻撃種類は中段なので立ちガードで防御できるのだが、ガードするとキャラがよろよろと後方にひるみ、一定時間、ガードができない状態になる。ひるまされても体力は減らないが、よろけている時に攻撃されるとガードできず攻撃を食らってしまう。

中段攻撃なので、しゃがんでいれば攻撃を食らってしまうし、立っていればひるんでしまう。相手にひるみ技を出された時点でジャンプして回避するなり、技を出して止めるなりしなければ、確実に攻撃を食らうことになるわけだ。

ひるみ技を持っているキャラを使う場合は、大いに活用しよう。相手をひるませた後に投げ技を決めたり、通常技やコンビネーションを入れていきたいところだ。

✳ひるませて攻撃

ひるみ技でよろめかせて、立ちキックを入れるキング。自分が倒れてもすぐ起き上がれる。

ジャンプ攻撃について

このゲームのジャンプ攻撃は弱い。実際に出してみるとわかるが、立ちパンチ、立ちキックで簡単に落とされてしまう。使えないのか、というとそうでもない。相手の起き上がりに接近し、起き上がり攻撃をジャンプで回避してジャンプの降下中に技を出せば、技を空振りしている相手に攻撃できる。また、コンビネーションを出そうとしている相手に対してジャンプ攻撃をすれば、コンビネーション中の相手に攻撃できる。ジャンプの上昇中に技を出せば、相手の出してきた手や足もひっかけられる。

飛び込み攻撃が当たると相手は必ずダウンするので、飛び込みから連続技を決めることはできない。しかし、倒れた相手にダウン攻撃で追い打ちはかけられる。

✳攻撃方法の1つとして

相手の起き上がりに小ジャンプ。空振りしている相手にジャンプ攻撃を当てる。いいね。

COMキャラを攻略するには

いかにスキを小さくしつつ技をつないでいけるか。そして相手の攻撃を確実にガードできるか。いわば対COM戦は初心者の練習の場だ。ダッシュ投げだけで5人目くらいまでは簡単に勝ち進むことができるが問題はそこから。ガードがヘタなら切り崩されるし、技と技の間にスキがあれば即座に反撃、とCOMの動作は完璧。まずはCOMを先生と思って色々と教えてもらおう。それでもダメな人のために対COM戦の攻略法を載せておく。いわゆる〝ハメ〟なので、これで勝っても強くなったと勘違いしないように。

✳ダッシュ投げ

1人目から最終ボスまで、結構安定してハメることが可能なダッシュ投げ。5人目くらいからダッシュ投げが難しくなってくるが、スキの大きい技を出したら狙っていこう。

対人戦でも重要。きちんと練習する。

✳しゃがんで投げ

スキの大きい上段攻撃を連続で出してくるCOMに対しては、しゃがんで回避して投げを狙ってみよう。上段攻撃が多いCOMのロウを相手にするときは、このハメが特に有効。

技が戻り始めるまで立たないこと。

✳起き上がり重ね

相手の起き上がりに、ガード不能技を重ねておくのもいい。ポールの崩拳や一八の風神拳などの一撃必殺技も有効。相手をダウンさせたらすかさず狙おう。

相手の起き上がりにガード不能技を重ねる。とにかく重ねてみて有効ならどんな技でもいい。見つけだすのだ。

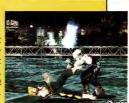
✳ダッシュ技

ダッシュ後に出すひるみ技を使って攻める。間合いが近いとつぶされやすいので遠距離から出す。COMはジャンプ回避しないので、止められなければ確実に決まる。

ひるみ技じゃなくても、ダッシュして出す技ならなんでもOK。間合いを広く取ってから、出したいところだ。

✳ダウンに昇りキック

まずCOMをダウンさせる。そのあと、倒れているCOMを飛び越えての頭側に立とう。そしてCOMが起きたら、小ジャンプして上昇中にキックを出して背中をけっとばす。これを繰り返せば簡単に勝てる。ジャンプキックが当たらないキャラを使っている場合は、背後からコンビネーションやガード不能技を重ねる。

相手をダウンさせて頭側へ。起き上がったらジャンプキック。これがいちばん簡単。中ボスもこれでOKだ。

多彩な投げテクニックを駆使

高い攻撃力、それが投げ技の魅力だ。投げ飛ばしたあと、ダウンした相手の起き上がりを攻められるのもいい。投げ技が出せる条件は、相手が自分のほうを向き、立ちの姿勢であること。背を向けている相手、空中にいる相手、しゃがんでいる相手は投げられない。

ただ、しゃがみ攻撃を出している相手を投げることは可能。しゃがんでいても攻撃を出している最中は立ちの姿勢（判定）になるからだ。投げることができるといっても必ずではなく、相手の技を食らってしまえばそれまで。攻撃判定が出る前と、出たあとに投げを決めることができる。しゃがみ攻撃を空振りした相手も投げられる。投げ技を出すと、キャラはつかむ動作をする。つかみそこなうとスキになるので注意。このつかみ動作には攻撃判定があり（当たってもダメージは与えない）、飛び込んできた相手を落とすこともできる。

ダッシュ投げ

前方ダッシュして相手を投げる、これがいちばん決まりやすい投げ技の出し方。こちらのダッシュに相手が反応して技を出しても、その技が出る前に相手をつかむことができるのだ。単発パンチで止められてしまう場合、ダッシュ中にガードをしよう。キャラはダッシュをやめてすぐにガード姿勢をとる。相手の攻撃を後方ダッシュで回避して、そのあと前方ダッシュして投げるのもうまい手だ。

またまた出ましたダッシュ投げ。止められる時はダッシュ中にガードする。するとダッシュが瞬時に止まって、防御になるぞ。

パンチ投げ

立っている相手にパンチを１発当てて、すぐ投げ技を出してみよう。単発パンチが当たってもガードされても、相手は一定時間動けなくなる。相手が動き始める瞬間を狙うのだ。動き始めた瞬間にしゃがまれると投げは決まらない。

相手が立っている時にパンチを１発当てる。２発当ててもいいぞ。

すぐに投げ技を入れてみる。相手が立っていれば確実に決まるのだ。

中段起こし投げ

相手がしゃがんでいる時は↘＋パンチで出す中段攻撃でしゃがみガードを崩して相手を立たせ、そのあとすぐに投げ技を入れてみよう。離れた間合いから↘＋キックでしゃがみガードを崩した時は、ダッシュして投げを狙う。

相手がしゃがんでいたら中段攻撃で相手を起こしてしまう。強引に。

起きたところに投げを入れる。たいてい立ってくれているはず。

吸い投げ

このゲームでは相手の出してきた手や足をつかんで投げることができる。相手の技がこちらに届かなかった時、攻撃判定が出る前、そして技を引っ込める途中、うまくこちらの出す両手が相手の足や手をつかめば投げることができる。

相手の出してきた手や足をつかむ。無意識につかむことが多い。

つかむ手がつかんでくれれば投げます。神のご加護ともいえますな。

空振り投げ

相手の上段攻撃に対してしゃがみガードすると、相手の技を空振りさせることができる。空振りさせた後、相手の技の戻りに投げ技を入れてみよう。間合いが開いているときは、ダッシュしてから投げを決めよう。うまくいくはず。

相手の上段攻撃をしゃがみガードして空振りさせる。それから……。

相手の技の戻りに投げ技を決める。結構決まってくれます、はい。

スキ投げ

特殊入力技のコンビネーションには、技と技の間にスキがあるものがある。さらにコンビネーションの最後部分をガードした後、また飛び込み攻撃をガードした後も、相手にスキが生じる。そのスキを狙って投げを決めよう。

コンビネーションのスキを知っていれば投げることが可能なのだ。

ちょっとでもスキがあれば投げ。確実に決めて、相手をビビらせろ。

投げ返し

相手の投げ技をしゃがんで回避した時、また相手のつかもうとする手が届かなかった時は、すぐに投げ技を出してみよう。つかもうと出してきた相手の両手や乗り出してきた上半身を、こちらが逆につかんで投げることができる。

相手の投げ技を空振りさせるという超ハイテクニックが火を吹くぜ。

しゃがまずとも、空振りで身を乗り出した相手の腕を投げるのも可。

コンビネーション止め投げ

特殊入力技のコンビネーションを最後まで出さず、自ら途中で止めて投げ技に移行するのもひとつの手だ。コンビネーションを止めた時点で２択をせまれるので、相手は中段攻撃をおそれて立ちガードすることが多い。そこを狙って投げるのだ。

１発目を当てたあとに投げを狙うのもよし。通常は２発目のあと。

またまた登場のコンビネーションを止めてからの投げ。強いんだわさ。

投げを回避するには

しゃがみパンチを出す、これが相手の投げ技を回避するいちばんの方法。しゃがむだけでもいいが、相手に中段攻撃を出されると技を食らってしまう。中段攻撃を止めるためにパンチを出しておこう。

しゃがみパンチが有効。空振りしない限りは投げられないはずだ。

ニーナのサブミッションについて

サブミッション（関節技）は、ニーナだけが持つ特殊入力技。コマンド投げの掌握を決めたあとに、引き続いてコマンド入力することで、サブミッションにつなげることができる。ニーナは通常技や他の特殊入力技の攻撃力が低く設定されている。ここぞという時にサブミッションを決めて、一気に相手の体力を奪ってしまいたい。うまく出すコツを紹介していこう。

まず掌握のコマンドを入力したら、ニーナが相手をつかむ前に次の技のコマンドの入力が完了していなければならない。掌握から首刈十字固をつなげたときは、その技で終了。掌握から2段目の立逆脇固をつなげた時は3段目の裏門鷹羽絞や捨逆脇固につなげることができる。2段目を決めている最中に3段目のコマンドを入力しよう。

●掌握→首刈十字固
●掌握→立逆脇固→裏門鷹羽絞
●掌握→立逆脇固→捨逆脇固

10連コンボをカンタンに出す方法

10連コンボは押すボタンの順序を覚えるだけでも難しく、しかもタイミングよくボタンを押し続けないと途中ですぐに技が止まってしまう。せいぜい5発くらいまでがいいところ。うまく出す方法はこうだ。タイミングよくボタンを押し、2段目まで普通に出したあと、攻撃ボタン4つをとにかく連打する。これでなんと10段目まで出るのだ。10連コンボは他のボタンが押されていても、きちんと受け付けてくれるようになっている。それでも止まることがあるので、最初の5段くらいまではきちんとタイミングよくボタンを押し、残りの5段を4つボタン連打で出すようにすると、成功率が上がる。将来的にはきちんとタイミングで出せるようになろう。

8人分の10連コンボを最後まで出せるか？

8人の中ボスたち

使用しているプレイキャラと深い関わり合いをもつ、中ボス8人を紹介する。中には関係ないように思われるが、闘わなければならないカップリングもあるし、ストーリー的にはきちんとつながりがある。

● 李　超龍

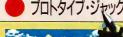
一八の中ボスは三島平八の養子で中国人。一八のライバルとなるべく連れて来られ、幼い頃から一八同様、帝王学を叩きこまれた。裏格闘界では銀髪の悪魔と呼ばれている。空手を中心に、多彩な足技にかなりクセがある。

● 熊

ポールの中ボスは正真正銘の熊。三島平八のペットで番犬代わりで、好物は人肉。首に月のような模様が毛で形作られている（月の輪熊？）。ジャックばりのパワー攻撃が得意で、ダウン後の起きあがりもかなり速い。

● 王　椋雷

ロウの中ボスは老いてなお猛雄を駆せる心意六合拳の使い手。華僑の重鎮で同胞を思いやる優しい心を持つ台湾人。一八の祖父である三島仁八の親友。美しく強力な投げと、ミシェールばりの強力な打撃技を持つ。

● プロトタイプ・ジャック

ジャックの中ボスは、ロシアが開発したジャックの試作バージョン。プロトタイプならではのメカ剥き出しの身体で、全体のバランスは悪いが、パワー一面ではジャックを上回る。ジャックの基本能力に、他の打撃技も使う。

● アンナ

ニーナの中ボスは3歳下の妹。幼い頃からニーナと共に暗殺術の手ほどきを受けていたが、父の愛情はもっぱらニーナに向けられた。愛情を与えてくれなかった父親を憎み、嫉妬心が高まる。ニーナを基本に、多彩な技を持つ。

● アーマーキング

キングの中ボス。キングがまだグリーンボーイだった頃のライバル。かつて試合中にキングが誤ってアーマーキングの片目をつぶしたことから、キングを倒し、プロレス界に君臨することを目論む。当然プロレス技の使い手。

● 巌竜

吉光の中ボスは史上最年少で大関に昇進した天才力士。角界最強ではあったが、素行が悪く横綱へ昇進できず、以後、裏の世界に入る。パワー一殺法を基本に、オリジナル技である張り手、しこを踏む追い打ちは力士ならでは。

● 州光

ミシェールの中ボス。元窃盗集団卍党のメンバー。私利目的の盗みを犯し、首領の吉光から破門を言い渡されるが、その後も改心することなく盗みを働いている。根っからの悪人。吉光同様、笑える忍法を使ってくる。

ユービーアイソフトより／ヨーロッパに本社を持つユービーアイソフト社が、日本市場に本格参入決定！　フランス生まれの粋でお洒落な新感覚ヒーロー〝レイマン〟の登場に乞う御期待！（代表取締役　松岡）

おフランス生まれのニクイ奴

RAYMAN

6月発売予定
UBIソフト
5,800円
1Pのみ
――――
――――

我がPSに、フランス生まれの横スクロール型アクションゲームが登場。バランスが崩れてしまった世界を再び元の姿に戻すため、ちょっと変わったヒーロー、RAYMANが跳んだりはねたりと大活躍。普段見慣れた日本のソフトハウスのゲームとは一線を画す。独特の色使いが光るファンタジックなステージ。さすが芸術の国生まれだと納得の作品。

プロトゥーンを解放せよ

水や花、そしてすべての生き物が平和に暮らす不思議の世界。この世界のバランスは、ビッグ・プロトゥーンという物質と、その周りを回転するエレクトゥーンという物質で構成される、巨大な原子によって保たれていた。

ところがある日、ビッグ・プロトゥーンがミスター・ブラックという悪者に盗み出された。不安定になったエレクトゥーンは、国中のいたるところに分散。それを追って、見たこともない邪悪なモンスターが現れ、世界は混乱状態に陥ってしまう。

この状況に敢然と立ち向かうヒーローがいた。その名はレイマン。見掛けは変だが、正義を愛する心は誰にも負けない。モンスターを倒してエレクトゥーンを回収し、ミスター・ブラックからビッグ・プロトゥーンを取り戻すのだ。

これがRAYMANだ!!

友達だっているぞ!!

左のすっとんきょうなキャラクターが、主人公のRAYMAN。ちょっとヒーローには見えないが、正義を愛する心に外見は関係ない。右のやっぱり変なヤツは、何かと冒険を助けてくれるお友達だ。

ファンタジックなステージを進め!!

レイマンの行く手に広がるのは、独特の色使いで描かれた、夢の森、ブルーマウンテン、スコップの洞窟といったステージ。そのグラフィックは、非常にファンタスティック。しかし、見とれていてはいけない。そこには、ミスター・ブラックの手先のモンスターはもちろん、さまざまなタイプの危険なワナが待ち受けている。

レイマンの武器となるのは、その握りこぶし。つまりパンチだ。障害物をジャンプでかわし、モンスターどもを殴り倒していくレイマン。その進む道は、長く険しい。果たして無事に、世界に平和を取り戻すことができるのだろうか。

PSの能力をフルに生かした、色鮮やかなステージ。きれいだよね。

過激なバイオレンスシーンはないので、お父さんやお母さんも安心。

◆お便り募集&プレゼント◆

ユービーアイソフトでは、海外ゲームについて、読者の意見を広く求めます。移植希望や個人の感想など、海外ゲームに関する事ならなんでもOKハガキを送ってくれた人には抽選で「RAYMAN」のPSソフトやTシャツをプレゼント。

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク(株)
The PlayStation編集部
「ボンジュール海外ゲーム」係。
締切は4月30日（当日消印有効）。

すでに発売されている、アタリのジャガー版「RAYMAN」。一度お試しあれ！

ヨーロッパで大ヒットしているSFCの「ストリートレーサー」。

日本でももちろんSFCでプレイできるけど、PSにも移植されると嬉しいね。

ファッションと芸術の国、お仏蘭西から届いたユービーアイTシャツは、5名様に。サイズはあちらのXLでゆったり〜。

あの“バンプレスト”が放つ、異色ファンタジーワールドへようこそ

土器王紀

'95年夏発売予定
バンプレスト
未定
1Pのみ
未定
未定

あの“バンプレスト”が沈黙を破り、ながらく「土器王(仮)」と呼ばれていた正体不明のソフトの全貌を語りだした。総指揮はバンプレストの誇る精鋭CGチーム“スタジオデュース”。一見アドベンチャーのようだが、彼らは“異世界紀行”と呼ぶ。クリエイター指向の《借り物ではない》オリジナル世界観の中でリラックスして旅行するのが目的の作品と語るが……さて？

「4月号の特集“プレステソフトの大予言”に大反論をしたい。内容がまったく違う！」という怒りの電話が編集部を襲った。「今までのバンプレストのイメージから、いろいろと想像しているでしょうが、きっと期待を裏切るでしょう」。バンプレストでは、制作スタッフを集めるので取材をしてほしいという。まあ行くだけ行ってみよう……安易な気持ちで、本誌では取材に臨んだのだが…。

CG工房スタジオデュース。今まで表舞台には出ていなかったものの、だれでも一度は見たことがある数々のコマーシャルやTVタイトルを生み出した場所。まず、その設備に息を呑む。プロデューサーの小高氏が静かに語りかけてきた。「このクオリティでCG絵本を創りたかったのです。ハメや難しいパズルは不必要です。この妙で不思議な世界を多くの方々に楽しんでもらいたかったのです」。確かに異様な世界だ。ビジュアルデザインの林氏が後を続けた。「広告などの仕事をしていてよく言われますけど、××風の絵にしてほしいとか、借り物の世界観をあたり前のように要求されるんですわ。それが、この作品のコンセプトワークにはなかった。世界をイチから創り出す、いわば神の仕事やね。クリエイターとして、おもろい仕事やったね！」。

小高忠男 プロデューサー
スタジオデュースのチーフディレクター。今まで表舞台には出なかったが、バンプレストをはじめ、多数のCMを制作している。

林 弘幸 ビジュアルデザイン
CGを扱い、はや15年のCGディレクター。現在はフリーだが、CM、イベントなど、CGのディレクションを数多くこなす。

こんなに異質な世界でプレイヤーは戸惑わないだろうか。疑問を世界観設定の沼田氏にぶつけてみた。「ゲームというよりも観光旅行を楽しんでもらうように、シナリオとシステムを考えてみました。ゲームの本筋は、いわばパック旅行。難しくなく見応えのあるCGアニメをスルスル見せる。シナリオで世界観を語ってしまうような野暮はせず、はじめて見る異質なものでも、そこに驚きが仕掛けてあれば、旅行者は触ってみたくなる。そこでそれが何なのかだんだん分かってくる（この世界のすべてのものは連鎖しあい、意味を持っています）。でも、細かい情報はゲームのフラグには関わりがない。同じパック旅行でも、旅行者の姿勢で深いものにも浅いものにもなる。“知”の楽しみを仕掛けた、行間を読むゲームとしてみました。あと、ガイド役もいます。小賢しくはしません。固有名詞を知りはじめた小学一年生ぐらいの子供を想定しました。“ケマポン”です。画面の左下(↑)。ちょっと見てかわいらしいなって思えるように林さんに考えてもらいました」。林氏が後を受けて続ける「この世界の造形は、Hっぽいかわいらしさがあります。ぼくも、けっこうそういうのが好きですし、打ち合わせ中も、沼田さんがもっと露骨にっていうと、小高さんが“ダメ”なんて(笑)。

これらがスタジオデュースの作品。だれもが一度は見たことがあるだろう。
［たけし・逸見の「平成教育委員会」オープニングより］©フジテレビ・イースト／DELICIOUS

バンプレストより／タイトル名が「土器王紀」に決定しました。「目指せ！日本SF大賞」をスローガンに、スタッフ一同快調に制作を進めています。（人見）

でも、ぼくのデザインをCGにするスタジオデュースのメンバーのセンスも半端じゃない。ぼくのラフをもとに、どんどんディテールのイメージを膨らましてくれる。構造物のサイズなんかにも妥協がない。建築の設計のようにウソがないから、虚構がホンマになる！」。「日本SF大賞を本気で狙っています。2千枚を超える背景CG＋大量のCGアニメで創り出す異世界紀行。リラックスしてこの世界を散歩して下さい」小高氏は静かに結んだ。

沼田康博 シナリオ・演出

ゲームをはじめ、コミックスの原作など活動範囲は幅広い。エンタテインメントに関するあらゆることを手掛ける影の仕掛け人。

スタジオデュースのメンバー。Mac、DOS/V、Indyを操り、高品質のCGを作り上げる。「PSのスペックの本当の限界を見せてくれる」これらの画面写真が、彼らの実力の証しだ。

ⒸBANPRESTO 1995

人との付き合い、そこをクローズアップしたSLG誕生！

Falcata～アストラン・パードマの紋章～

ファルカタ

今春発売予定
ガスト
6,800円(予価)
1～4P同時
メモリーカード×④B
――――

取り引き、付き合いといった、人と人、つまり自分のパーティーと他パーティーの、またリーダーと部下の関わり合いにスポットを当てた作品。オートバトル、そしてポイント式フィールドを採用して、難解かつ面倒な部分をシステムから省き、交渉時の駆け引きのおもしろさ、戦略を練る楽しさなど、SLGの醍醐味を簡単かつ誰にでも味わえる。

ゲームの流れを追っていこう

ゲームの詳細が見えてきたので、今回は第1章を進めながらゲームの流れを見ていくことにしよう。

フィールド内には自分のパーティーのほかに、同じ目的をもったアストラン軍の味方パーティーが3隊いる(敵はまだいない)。仲間ではあるが、手柄をたてて名誉を我が物にしようと行動。しのぎを削るよきライバルといったところ。

1章ではアストランの司祭が戦況や、敵軍(ミクトラン軍勢)の動向などをプレイヤーに伝えてくれる。司祭のメッセージ通りに行動すれば、うまくストーリーを進めることができるようになっている。

これがフィールドマップ。ポイントと呼ばれる丸いマスが移動可能な場所。丸と丸とでつないでいるのが道路で、通行できることを示す。

1 フィールド内の各ポイントを調査／お宝探しスタート

ミクトラン軍がアストランの地をうかがっている……。国の周辺の各ポイントを調査し、彼らの痕跡を見つけよと司祭から命じられる。これがいわゆるお宝探し。痕跡やアイテムなど重要なものを見つけると司祭から褒美として銀とリボン(注1)が贈られる。ポイント探索中には盗族に襲われたり、流浪の戦士に出会うこともある。

ポイントの調査をしてお宝を探す。何人で調査するか入力する。

痕跡&品物

ストーリー的に重要なものがポイントに隠されている。これを見つけて銀とリボンをもらう。他パーティーに発見される前に探しださないとダメ。

盗 族

所持品を置いていけという盗族。それを拒否すると戦闘になる。調査に来た者しか戦闘に参加できないので注意。調査員の人数が少ないとやばい。

流浪の戦士

戦士を見付けることもある。気にいったら仲間にしてやろう。解雇はいつでも可能なので、パーティーの人数が少ないときはとりあえず仲間に…。

2 他パーティと取り引きして自分のパーティを強くする

お宝探しと同時に行えるのが他パーティーとの取引。6種のコマンドを用いて、ここでは自分のパーティーを強くすることが目的になる。いい人材を引き抜いたり、悪い噂を流して他パーティーの部下の忠誠心を下げたり……。店はないので、他パーティーが持っているアイテムを、交渉した上で相当数の銀とリボンとで売ってもらうことになる。アイテムは装備すると、キャラのステータスを上昇させる。腕力が強くなれば戦闘が有利に進められ、知力が上がれば有利な条件で取引が行える。

交渉

交換：リボンと銀で他パーティーのアイテムを売ってもらう。物々交換。

誘う：他のパーティーのキャラに銀を渡して自分のパーティーに加える。

虚言：他パーティーのキャラにリーダーの悪い噂を流して忠誠心を下げ、離反させるようにするコマンド。

計略

盗む：他パーティーが所持している銀を盗む。銀がないときは使いまくろう。

誘導：他パーティーを別のポイントに移動させる。道をふさがれたときに使おう。

試合：他パーティーのキャラとリボンをかけて1対1で戦う。リボンがない時に。

3 宝探しが終わるとイベント発生／ミクトラン復活か？

ポイント上に隠されている痕跡や品物を、すべて見つけるとイベントが発生。第1章では復活したミクトランの軍勢1パーティーが、マップ上に出現。司祭はミクトランのパーティーに銀とリボンを与えて、事なきを得ようとするが…。

4つ目の隠しアイテムが見つかった。すると物語が進行。敵が出現する。

司祭は銀とリボンを与えて帰ってもらおうと試みるが……。

ミクトランのパーティーと交渉してアイテムを売ってもらう。銀とリボンを与えたことになるのだが。

※注1：パーティーの名声。数値が高いとラッキーイベントが起きやすくなり、さらに部下のリーダーに対する忠誠度が下がりにくくなる。

©GUST CO．LTD 1995

4 銀に執心しないミクトラン 白刃を交える時は来たり！

ミクトランのパーティーが持っていたアイテムを買うことで、相当数の銀とリボンを彼らに与えることができた。しかし、彼らはこれに満足せず、アストラン軍に宣戦布告、戦いを挑んできた。司祭はミクトラン軍との全面対決を決意。アストラン4パーティーに対し、ミクトランは1パーティー。多勢に無勢で、軍配はアストランに。

ミクトラン軍は満足できなかったらしい。敵意をむきだしに、戦いを挑んでくる。

様子を見に来た部隊だからそんなに強くない。楽に倒せる。

戦闘について

戦闘はオートで進行。プレイヤーは戦闘前に、どのくらいの力で攻撃させるかを入力するだけでいい。あとは勝手にキャラが戦ってくれる。戦闘は朝から夜まで。途中で何度か攻撃力を入力することが可能になる。

どのくらいの力で攻撃するか入力。退却からフルパワーまである。

戦闘はオートで進行。途中何度か攻撃力を入力。

5 斥候部隊全滅の報を聞いて ミクトランの援軍が登場！

ミクトランのパーティーを倒すと、フィールド上にミクトランの援軍5パーティーが出現。先に登場した斥候部隊と違って、援軍は精鋭部隊のようだ。ここは仲間と協力して、屈強な敵を撃ち破ろう。隣接ポイントに味方がいると、援軍として戦闘に参加してもらうよう要請することができる。交渉しに行ったキャラの知性が高ければ高いほど、成功する確率が高くなる。

斥候部隊を倒すと援軍が登場。精鋭部隊らしく強いのばっか。

ほかの味方パーティと力を合わせて戦い、切り抜ける。

自分以外のパーティーが意志をもって動く！

部下たちが意見を言いまくる。そこがこのゲームのおもしろいところ。通常のコマンド入力時はもちろん、この戦闘は有利か不利か、交渉はうまくいくか否か、相手パーティーが提示する銀の数は相応かなど、すべての事柄に意見、文句をいうのだ。「勝手なことばかりいって」と腹も立つがメンバーの意見を参考に冒険を進めると、案外うまくいったりする。要は誰の意見を信じるかが問題。リーダーとしての手腕が問われるのはそこ！

買うか否か決めるときに、○×で意志表示する部下たち。かわいい。

意見しまくる部下。どの意見を信用するかな。

6 難局を乗り切りミクトラン軍に勝利！ 正義は我にあり

ミクトランのパーティーを全滅させると、第1章は終了。章が終わると美しいデモビジュアルとともにメッセージが流れ、冒険の進行状況がプレイヤーに伝えられる。

ミクトランの援軍をすべて倒すと第1章終了。結構熱いですな。

…暗闇に浮かぶ黄水晶の森…

章をクリアするとデモビジュアルが画面に映しだされる。もちろん美麗グラフィックでね。

メッセージによってストーリーがプレイヤーに伝えられる。

取引する時の駆け引きが楽しい

優秀な人材を引き抜いたり、他パーティーのリーダーの悪い噂を流して部下の忠誠心を下げ、最終的にパーティーをやめさせるようにしむける……。味方であっても自分のパーティーを強くするためには犠牲になってもらう。プレイヤーだけでなくほかのリーダーも同じことを考えて行動しているのだから、当然取引時の駆け引きは最高に熱い。

多人数プレイでやると本当に人間対人間の取引になるから友達づきあいのしがらみ、言いがかりや思惑が入り乱れるが、これでまた超最高に熱くなる。

4人参加プレイも可

人間対人間は罵詈雑言の応酬が熱い？

Falcata 開発スタッフに聞く

プレイステーション参入の動機は、僕は長年パソコンゲームを中心に手がけてきたんですが、コピーの氾濫などで市場がどうも芳しくない、というのが1つ。

もう1つがコピーがしにくい、そして容量もかなりある。で、パソコンソフトと同じような考え方で開発できるんじゃないかと。それとあのCPUパワーにひかれて、ですね。

「Falcata」に関しては、もしかすると、最初はとっつきにくいかもしれません。でもバトル1つにしてもいろんなバトルがあったり、様々なパラメータがあったり、とても面白いはず。

ただクリアするだけなら、1章30分ぐらい終わりますけど、その気になればいくらでも遊んでいられます。同時に4パーティーまで操作できますしね。4つ自分1人でやっても、4人で1つずつでもOK。RPGの経験値稼ぎみたいなこともできます。実は、アイテムもたくさん隠されているし。

僕は今までにいろんなゲーム製作に関わってきたので、自然と色々な要素が入ってしまっているんでしょうね。まあ、後はプレイしてくれた方々の評価を待つしかないでしょう。

答えて下さったのは常務取締役、井上忠信氏。ファルカタには氏のアイディアが詰め込まれている。

ガストより／パーティーの選択や突然見知らぬキャラクターが「仲間にいりちぃくれ！」と来たときは、お好きな〝顔〟で選んでみるのもいいかもね。メンバーは〝顔〟が命です。

超人気格闘アクション。発売日が待ち遠しいが……

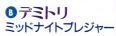
ヴァンパイア

夏発売予定
カプコン
5,800円
１P・２P対戦
――――
――――

続編の『ヴァンパイア　ハンター』もゲームセンターに登場し、再びヴァンパイア旋風が吹き荒れている今日この頃。PSでは１作目、ヴァンパイアの発売が決定している。
　しかし、期待のこのソフト、残念なことに、夏頃に発売延期となってしまった。しかしその分完成度は一層上がるはず。ちょっとだけ我慢しよう！

この美しくも恐ろしい技の数々を見よ!!

発売延期になって気を落としているキミ、アーケード版の美しい画面を見て元気を出してほしい。PS版の画面写真はまだ入手できないが、移植は決して停滞しているわけではない。そのクオリティは、アーケード版のレベルに順調に近づいている。

Ⓐデミトリ　バットスピン
回転しながら相手を刺すように蹴る技。地上からでも空中からでも出せるお手軽さが嬉しい。コマンド入力後、その場から一旦消えて上空から現れるので、相手の飛び道具を避けながら攻撃するなんてことも可能。

Ⓑデミトリ　ミッドナイトプレジャー
スペシャルゲージ点灯時のみ使用可能な必殺技。相手の血を吸ったあとに、蹴る殴るの連続攻撃を仕掛ける。投げ技扱いになるので、技が出さえすれば相手にガードされることはないが、射程距離は短い。

Ⓒデミトリ　ネガティブストーレン
通常の投げ技のようだがコマンド投げ技。相手を捕まえ垂直に跳び上がったあと、回転しながら相手の頭を地面に叩きつけるという非道な技だ。コマンド入力が少し難しい。

Ⓓビクトル　ジャイロクラッシュ
拳を握って体を回転させて殴る技。ストⅡでいうところのザンギエフのダブルラリアット。回転している間は、飛び道具が当たらない。動きが鈍いビクトルには欠かせない技。

Ⓔアナカリス　王家の裁き
アナカリスの特殊な飛び道具で、当たった相手は体がデフォルメ化してしまう。もちろんその間は攻撃が出せず、ガードも不可能。逃げ回るしか手はない。

Ⓕガロン　クライムレイザー
足先に激しいオーラを帯び、相手を蹴り上げるこれまた豪快な必殺技。出始めの一瞬が無敵というオマケつき。ガロンの対空技はこれで決まり！

Ⓖザベル　ヘルズゲート
その場から地中へもぐり、別の場所から現れる。攻撃補助系の必殺技。相手の飛び道具などをかわしながら接近することができる。

Ⓗモリガン　ダークネスイリュージョン
スペシャルゲージが溜まると使える必殺技。分身して、なおかつ２人同時に殴る蹴るの大胆な攻撃をかましてくれる。コマンド入力は難しいが、その分決まると嬉しい。

Ⓘガロン　ビーストラッシュ対空
全身に青白いオーラをまとって体当たりする、ガロンらしい豪快かつ爽快な必殺技。地上、空中から出せる。

CAPCOM ONLYCLUB

新キャラの２人を強調したイメージイラスト。レイレイの妖しさがいい味だしてる。

ドノヴァン

新キャラの一人。宿命を背負ったダーク　ハンターである彼が戦う理由とは!?

ドノヴァンは、大剣に精霊を宿して攻撃。レイレイは鉄球を筆頭に数々の凶器を使って攻撃する。他のダークストーカーに負けないほど怪しい。

体力ゲージに鎖をひっかけ、振り、このように攻撃する。サクサクって音がいい。

ドノヴァンの剣は、大きくて長い。それで攻撃するから、当然リーチも長くなる。

レイレイ

チャイニーズ　ゴーストのレイレイ。どういった体の構造をしているのかは疑問だが、カワイイので（？）許そう。

※ヴァンパイアの画面は、アーケード版のものです。
※ヴァンパイア　ハンターの画面はアーケード版で、開発中のものです。

なんでもありのド派手な格闘アクション

X-MEN

発売日未定
カプコン
価格未定
1P・2P対戦
————
————

ストⅡ、ヴァンパイアと共に、巷のゲーセンを騒がせ続けている対戦格闘ゲーム。原作のしっかりしたキャラクターが起用されているだけあって、感情移入がしやすい。もちろん原作を知らない人でも楽しめるようにできているので、知らなくても心配はいらない。興味があれば原作を読んだりアニメを見るのもイイだろう。

ウルヴァリンとサイロックに急接近！

「X-MEN」の原作に登場するキャラクターは敵味方を含め、とにかく多い。ゲームに登場するキャラは、その中でも選りすぐりの面々だ。PS版もキャラクターが削られることはないので、安心してほしい。ボスキャラのあの大きな人も、もちろん登場することだろう。

X-MENのメンバーの皆さん。真ん中で目を光らせているサイクロップスを始め、みんなそれぞれのファイティングポーズをとっている。めちゃめちゃかっこいい！

筋肉がウリのウルヴァリン。安定した強さが魅力かな？

顔は意外にチャーミングですね。もちろん下にいる方。

こんなでっかい人相手には人数で勝負。実質は1人だけど……。

プロポーションが抜群なサイロック。美人だけど、強くてコワイ。

同キャラ対戦なんて今どき常識。自由度が高いので、性能が同じでも、不毛な戦いにはならない。

ウルヴァリンのハイパーX。爪でザックザック斬りまくります。

ストリートファイターZERO

AOUショーのビデオでチラリと公開された、ストⅡシリーズの最新作。絵柄はX-MENっぽいが、アニメ版ストⅡとの関係はあるのか？　とにかく早くプレイしたいところだが、詳細はすべてがまだ不明。

サガットの若かりしころ？　余計なお肉がたっぷり。お、ケンちゃんは、髪をしばっている？

ケンを殴っているのは、なんとナッシュ。ストⅡの設定ではガイルの戦友だったが？

リュウは分かる。でも、そこの青い人。まさかお春さん？　ずいぶん変わってしまったのね。

こ、こいつらはアドンとバーディー。知ってる人にはすげーうれしい。あの人たちもいるの？

ストリートファイター　ザ・ムービー

映画はGWに公開予定と、こちらも待ち遠しいが、ゲームのほうもアーケードで、対戦格闘ゲームが登場することになった。

AOUショーのビデオでチラっと紹介されていたが、PS版はアーケード版とはひと味違った内容になるらしい……。今後の情報に期待！

チュンリーの百裂キック？　本田は何を？　オリジナル技もあるのだろうか？

キャラクター選択画面。選べるキャラはとりあえず14人らしい。

映画ではイマイチ影の薄かったケンだが、赤い道着はしっかり健在。あのドラゴンダンスもできるのか？

カプコンより／4月10日より毎週月曜夜7時オンエアのTVアニメ「ストリートファイターⅡV（ブイ）」はもうみんな知っているよね。知っている人も知らない人も126Pの電光商会に関係者インタビューが載っているので、みんな読むのだ。開発秘話もあるぞ。（広報　中村）

※X-MENの画面は、アーケード版のものです。
※ストリートファイターZEROの画面は開発中のものです。
※ストリートファイター　ザ・ムービーの画面は開発中のものです。

©CAPCOM CO., LTD. 1994, 1995／ALL RIGHTS RESERVED.／Licensed by GAMESTER, INC.
X-Men™ & © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved.
©CAPCOM 1994 All Rights Reserved.
This video game is prodused under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.

歴史のうねりを感じさせるロールプレイング登場！

幻想水滸伝

今夏発売予定
コナミ
価格未定
１Ｐのみ
メモリーカード対応予定
対応周辺機器未定

コナミがPSでリリースするRPG第一作目がこれだ。今回は、ついに公開された主人公と主要キャラクター、戦闘シーン、そして物語の導入部分を紹介しよう。ビジュアル的にも新たな趣向が取り入れられている美麗な戦闘シーンや、一部シミュレーション的な要素を含んだ壮大なストーリーなど、工夫がこらされたシステム満載で、期待度は十分。

ファンタジー＋群雄割拠＝「幻想水滸伝」

タイトルの一部にもなっている『水滸伝』とは、『三国志演義』『西遊記』らと並び称される中国の有名な小説。これは、時の政治に不満を持つ108人の好漢たちが、梁山泊に集まって織りなす一大絵巻である。この「幻想水滸伝」は、設定こそファンタジーだが、決して幻想的な世界観だけにとらわれない、雄々しき者たちが闊歩した雄大な戦国ロマンのようなテイストが味わえる。

物語は、トラン湖と呼ばれる大きな湖に囲まれた「赤月帝国」を舞台に始まる。この帝国の頂点に立ち、統治しているのは、黄金の皇帝バルバロッサ。かつて救国の英雄ともたたえられ、多くの人民に愛されていた皇帝であった。しかし、彼がある女性に心を奪われているあいだに私腹を肥やす官吏が宮廷にのさばり、国は荒廃しつつあった。帝国の終わりの時が近づいていたのだ。

主人公は、帝国の将軍の一人、テオ・マクドールの息子である。父に従って帝国軍に入るのだが、次第に帝国や皇帝への不満、帝国軍に抵抗する解放軍の存在を耳にするようになる。

そんなある日、主人公の幼馴染みのテッドが、重傷を負って家にころがりこんで来る。この一件が、主人公を解放軍へ、そして運命の「解放戦争」へと導いていくのである……。

通常のフィールド画面はオーソドックスなタイプ。こういったフィールド上を主人公たちは移動し、途中で敵に遭遇すると戦闘シーンとなる。ちなみにここは清風山。

主人公が、父に連れられて皇帝と初めて出会う「グレッグミンスター城」の謁見の間。このときより、しばらくの間主人公は帝国軍の一員として行動することになる。

ズームイン、アウトで迫力の戦闘画面

「幻想水滸伝」の戦闘シーンには斬新な演出がほどこされている。例えば主人公が剣を使って敵を直接攻撃したとする。すると、画面が主人公の動きにあわせてズームインし、キャラクターの姿がアップで表示されるのだ。

また、主人公が攻撃したあと、同じパーティーの仲間が続けて直接攻撃を行うと、画面はアップのままスクロールして、攻撃の様子が表示される。

戦闘には、もちろん魔法による攻撃も用意されている。魔法では画面がズームアウトし、広範囲にわたって広がっていく魔法効果を存分に堪能できるシステムになっている。しかも、魔法のレベルがあがるとより迫力ある効果を見ることもできるのだ。また、戦闘画面には、地形によって各所に建物や木、岩などが配置されており、これらが魔法によって燃えつきたり凍ってしまったりして、より一層戦闘を盛り上げてくれる。

ソウルイーターレベル２という魔法を使っているシーン。敵に黒く覆いかぶさっているのが魔法効果の部分だ。迫力ある効果が期待できる。

通常戦闘

戦闘シーンの画面は立体感のあるクォータービュー。敵と主人公のパーティーは、通常、上の写真のような形で配置されている。

味方のキャラクターが敵に飛びかかっている。ここは、画面がズームアップした上で、キャラがアニメーションして表現されている。

魔法

魔法は、紋章と呼ばれるものを体に宿すことによって使用可能となる。この紋章の種類によって、魔法の種類・効果も変わり、様々な魔法を使うことができるようになるのだ。

渦巻き状に画面が歪んでいく！ これは、ソウルイーターレベル３による画面効果だ。魔法のレベルがあがると、攻撃力アップはもとより、画面効果もぐっと派手になる。

Ⓒ1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

仲間は総勢108人！

RPGに仲間はつきもの。「幻想水滸伝」ではなんと、最高108人のキャラクターを「仲間」にすることができる。ここでいう仲間とは、全員をパーティーに加えて連れ歩く、というタイプのものではなく、通常の戦闘以外に行われる新システムの部分（ページ下で説明）で活躍する仲間たちのことだ。

この仲間たちは、主人公が属する解放軍の一員となって、活躍してくれることになる。つまり仲間を増やしていくことで、解放軍の勢力が増していくのだ。仲間になるキャラクターにはそれぞれに個性があり、特殊能力を持っていたり、なかにはストーリーに深く関係しているキャラや、仲間にするのが非常に難しいキャラもいる。

今回は、主人公と親友、そしてゲームの序盤で活躍してくれる仲間たちを紹介しよう。

若き主人公

帝国五将軍のテオ・マクドールの息子。いわば帝国の名門の出だ。母は彼が生まれて間もなく死亡、テオの部下であるパーン、クレオ、付き人のグレミオとともに暮らしている。父であるテオの任地が変わったのをきっかけに帝国軍の一人として皇帝に仕えるようになるが、とある事件から帝国に追われる身となる。その後解放軍に参加することにより、彼の運命は大きく変容していくのだ。

親友と仲間たち

パーン
主人公の父、テオ・マクドール直属の部下の一人で、格闘のエキスパートだ。大食らいで一見楽天家なのだが、実は根はまじめな男。テオ・マクドールに忠誠を誓っている。

クレオ
テオ・マクドールの古くからの部下で、パーンの先輩にあたる。性格は冷静沈着で、投げナイフを使った攻撃を得意とする。主人公のことを弟のように思っている。

テッド
主人公の親友。明るい性格なのだが、あまり自分のことは口にしない。口癖は「一生のおねがいだから、たのむよ」。

グレミオ
主人公の付き人。主人公にとっては母親代わりとも呼べる存在である。

赤月帝国〜物語のカギを握るキャラクターたち

主人公と解放軍が物語の中心なのだが、忘れてはならないのが帝国の人間たちだ。こちらにも印象的なキャラクターがそろっており、重要な役どころを演じることになる。それぞれに帝国の行く末を案じ、あるいは自分の欲望のために、とさまざまな理由で「解放戦争」に巻き込まれていくのである。

テオ・マクドール
主人公の父にして、帝国五将軍の一人でもある。性格は質実剛健にして武骨。バルバロッサが皇帝となった継承戦争での功労者で、皇帝と帝国に対する忠義の念を貫き通している。

皇帝バルバロッサ
威風堂々として厳格な面持ちを持つ、まさに皇帝といった感じの男、それが赤月帝国の皇帝バルバロッサだ。ここ数年は亡き妻の面影を持つウィンディを溺愛し政治をおろそかにしていた。

ウィンディ
皇帝の寵愛を受けている宮廷魔術師。魔法のエキスパートである。冷たい瞳の妖艶な美女で、年齢不詳。何らかの狙いを秘めて皇帝に近づいたのは確かなのだが、一切は謎に包まれている。

仲間が活躍する、もうひとつの戦闘システム

通常の戦闘とはまったく異なるのが、この戦争イベント。解放軍と帝国軍の戦争のことで、ストーリー上で発生する特殊なイベントである。最高108人まで増やすことができる仲間たちは、このイベントで大きな意味をもってくるのだ。

戦争イベントに突入すると、帝国軍と解放軍のそれぞれの兵力が表示される。プレイヤーは仲間の中から攻撃を行うキャラクターを選んで攻撃方法を選択し、帝国軍に攻撃をしかけるのだ。帝国側の攻撃方法と攻撃をしかけるキャラクターとの兼ねあいで、戦闘結果が判定される。主な3つの攻撃方法である突撃、魔法、弓矢は、右図のような相性で強弱がついている。この手順で何ターンか戦闘を繰り返し、攻撃によって兵力が減っていく。先に兵力がゼロになったほうが負けとなる。

コナミより／コナミ超大作RPG「幻想水滸伝」が、ついにプレイステーションに登場。ゲーム世界観、登場キャラクターすべてコナミのオリジナルです。来月以降も幻想水滸伝の情報をジャンジャンお届けできると思いますので、楽しみに待っててね。（早坂）

ココナッツジャパンより／PS広報の「ゆさっぴ」です。これからココナッツのソフトをどんどん紹介していきますので、末永く見守ってくださいね。という訳でPS第一弾は、あのパチ夫くんです。最高のデキなのでぜひプレイしてください。(広報宣伝　由佐)

あのパチ夫くんがアミューズメントパークで活躍！

パチ夫くん〜パチンコランド大冒険〜

4月14日発売予定
ココナッツジャパン・エンターテイメント
6,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B
――――

コンピュータでパチンコを選ぶ楽しさを追求し続けるココナッツジャパンの新作は、PSの機能を生かしたバーチャパチンコなどのアトラクションがいっぱいの「パチンコランド」が舞台。コンピュータパチンコゲーム界ではお馴染みのパチ夫くんとその家族たち、14種類のパチンコを楽しみながら、パチンコランドに起きたミステリーを解決していくというストーリー。

ここはまさにパチンコの遊園地

ファミコンから始まって様々なハードで続いてきたパチ夫くんシリーズ。その最新作がPSに登場となった。今回はパチンコファンにとっては天国のようなアミューズメントパーク「パチンコランド」が舞台。その中に人気アトラクション「バーチャパチンコ」で入園者が次々に消えてしまうという事件が起きる。そこで、パチ夫くんファミリーがその謎を解くというお話。もちろん、謎を解くにはパチンコをやってやってやりまくり、勝たないといけない。

パチンコランドの12店舗それぞれの規定の条件をクリアしてから、「バーチャパチンコ」を訪ねると何かが起きる!?

これがパチンコランドの全景。13種類のパビリオンと4種類のミニゲームがある。

単にパチンコをするだけじゃなく、出会う人々から情報を収拾して謎を解いていく。

これが見所!! バーチャパチンコ

今回のパチ夫くんのもっとも強力なウリ、そしてPSならではという画面が見られるのが「バーチャパチンコ」というアトラクション。言ってみれば、パチンコ版ジェットコースター。パチ夫くんファミリーがパチンコ玉に乗り込んで、パチンコ台の中をかけめぐるというもの。パチンコ玉の視点となって風車や、釘、スロットなどが画面いっぱいに表示されている中を動きまわる映像はPSならでは。

このアトラクションは入場料が1万円もするので、なかなか入れるようにならない。そして、どのくらい規定の条件をクリアしているかによってもアトラクション内容が変化する。最終的には全部の店舗をクリアしてこのアトラクションに臨むということになる。

パチンコ玉に乗って台の中へ突入するシーン。大スペクタクル!?

©1995 COCONUTS JAPAN

バラエティに富んだ14種類の台

パチンコランド内には、デジタル台、アレンジ台、羽根物、権利物、セブン台の人気機種を9種類、そしてパチ夫くんシリーズならではのオリジナル台が5種類の計14種類設置されている。エンディング近くには従来にない近未来パチンコも登場する。全14台の中から6台紹介しよう。

いつでも台の解説を画面に呼び出せる。

百獣王

一度にデジタルにVが出ると、強制的に4連チャンする。

ファイヤーキングIII

リーチした時のアクションが多彩で楽しめるセブン台。

ダイナマイツ

爆裂連チャン機。大勝ちするか大負けするというギャンブル台。

テキサス

1回当たりが出るとかなり出る巷で人気のアレンジ台。

天国と地獄II

役物内の天使と悪魔の動きがなかなかコミカルな権利台。

CR桜吹雪

桜が舞い散るリーチアクションが見もののセブン台。

ミニゲームもいろいろあるよ

パチンコランドにはパチンコだけじゃなく、パズル、カルトクイズ、神経衰弱、スロットの4種類のミニゲームがある。どのゲームもクリアすることによって、様々なアイテムをもらえる。アイテムを使うとパチンコを有利にプレイすることができる。

15パズルのミニゲーム。短い手順でクリアした方が良いアイテムをもらえる。

結局、忍耐力の勝負ですよ。

株式会社フロム・ソフトウェア
パーソナルコンピュータシステム部
唐沢　靖宜

東京都出身。コンピュータ専門学校を卒業後、現在の会社に入社して6年。「キングスフィールド」でグラフィックを担当し、現在は「Ⅱ」を制作中。もともとゲームは好きで、専門学校の卒業制作でもゲームを作ったほど。今年中にも結婚……というのはまだ社内には内緒だとか。

もともとゲームを作る会社じゃないんで、僕も「キングスフィールド」を作る前は、銀行系のプログラム、いわゆるオンラインシステムをやってたり、証券会社のシステムやってたりとかしてました。

きっかけは2年くらい前、たまたま僕が仕事の合間でやることがなくて、最初は社内用に遊べるゲームなんか作ろうか、ぐらいの感じで(笑)。もともとうちの社長もゲームは好きなんで。それにC（プログラミング言語）の勉強もしなきゃいけなかったし、それを兼ねて何かやってみよう、みたいな感じで始まったんですよ。

最初98（PC-9801）で、レイトレーシングのツール（一種のグラフィックツール）をちょこちょこいじって、キャラクター作ってみるとこからスタートしたんですよ。でも結局、挫折しちゃったんですけどね。

で、とりあえずノウハウ手に入れたんで、何かに生かせないかなって時にちょうどプレイステーションの話がもちあがって。

「キングスフィールド」では全部僕ひとりでグラフィックやってました。デザインして、作って動かして、で上の人に見せて、いいんじゃない、と言われてやっと(ゲーム本体に)のっかると。

専門のデザイナーとかいませんでしたから、シナリオ担当やってる人から、こんな感じのって口で言われたヤツを本で探してきて、それを参考にいきなり作り始めて。で、できたやつをぶつける、という感じですね。

初めてゲームを作ったことになるんですけど、大変ですよ。ゲームができあがったときには、もうやりたくないなと思いました、実際(笑)。だけど、売れて、面白いですよ、とかいう話を聞くと、やっぱりうれしいじゃないですか。で、今また続けてる（笑)。

今では、僕の部署のとこに、娯楽系ってことで4人いるんですよ。でその人たちの面倒をみるのが日常の仕事になってます。彼らは「キングスフィールドⅡ」のために入ってきた人たちで、そのうち2人が絵描きさんなんですよ。

その人たちに絵の注文つけたりとか——やっぱりゲームに向いてないキャラクターとかいるじゃないですか。これはちょっと作れないな、みたいな。そういうキャラクターは、ここちょっと直して、とか言って。で、とりあえずできた物を上に持ってって、いいんじゃない、と言われて実際に作り始められる。これの繰り返しですね。

そうして、できあがったキャラクターから、テクスチャー（ポリゴンの表面に張り付けるグラフィック）をつけたり、色つけたり、アニメーションさせたりとかして、で、実際のキャラクターができあがる。

今の時点では徹夜なんかはあまりないですね。前回の時は、会社にいた時間の方が長いのかな。家に帰らない方が多かったですから。

好きだからこそできるというより、やってると楽しくなってくるっていう部分の方が大きいですね。時間忘れちゃいますから。

銀行のシステムとかの業務やってるより、そのぶん楽しさもあります、たくさん。ただ、その楽しさに行き着くまでがずいぶん長いんですよ、やっぱり。

挫折しかかったりとか、けっこうマウスをぱーん、と投げつけたりとか(笑)してますからね。一生懸命作って、これでもう完璧だと自分で思って、どうだって見せたら、こりゃ何か変だ、つまらん、とか言われると、けっこうムッとなりますからね。

そういうボツにされた数って、採用された数の倍以上ありますよ。だから、こういう仕事でいちばん大事なのは忍耐力（笑)。

究極的には、忘れられないソフトみたいなのを作りたいです。良くも悪くも、インパクトが強すぎるくらいの、強烈なイメージのあるゲーム。

でも正直いうと、ゲームは作るより遊ぶ方がいいと思いますよ(笑)。（談）

プレイステーションまでの3000日

TEXT：久多良木健〈(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント　取締役　開発部 部長〉

世界のソニーが歩んだ、ゲーム業界参入までの長くて短い3000日。PS誕生にかけた時を今、ここで振り返る

VOL.2　糸口：リアルタイム画像処理の広がりから

ソニー
情報処理研究所

1980年代中頃、我々のメンバーは神奈川県厚木市にあるソニーの情報処理研究所という、主に画像と音声のデジタル信号処理を中心とした研究所に属していました。ここでは、コンピュータと共に育った若いエンジニア達を中心に、今の基準で考えても相当に最先端の技術を駆使した研究が行われていました。そのころは、音声信号のデジタル化になんとか目処（めど）がつき、デジタル音源資産を構築するためのPCM録音装置やデジタル・ミキサー等が設計されていた時期です。さて次はデジタル画像だということで、競って関連する研究が行われていました。

その中で、放送局用のデジタル画像処理装置を研究しているグループがありました。よくオンエアの放送を見ていると、画像が回転や変形しながらワイプ（wipe＝消す、消去する）していったりするシーンを見ることができますが、あれは実はデジタル化された画像信号を、膨大なハードウェアを用いてリアルタイムに処理しているのです。最近では日本テレビの「進め！電波少年」の中で、タレントの発言に合わせて人物を変形させたりもしている基本的なシステムを作ったのが、我々のメンバーでした。

1981年のある時期、その基本的アルゴリズムを考えついた研究者は、その4年後についにその実験システムを完成させます。それはとても大がかりなものでした。使用したICやLSIは約2万個、それを複数の基板にマウントし背丈ほどもあるラックに組み込んだ、まさに化け物ともいえるものでした。しかし、このシステムは実に驚くべき画像を、何とリアルタイムに生成したのです。それは1枚の写真から始まりました。まず、とあるタレントの写真が最初の実験材料に選ばれました。その画像を読み込んだ後、このシステムに接続されているダイヤル・ボックスを操作してその研究者はタレントの鼻をつまみ出し、頬を丸め、耳を引っ張り、あっという間に三次元の空間内の物体にモデリングしてしまったのです。しかし驚くのはこれからでした。このシステムに接続されたコンピュータから、口の動きのデータが出力されると、何とそのタレントが一緒に表情豊かに歌いだしたのです。こうして、最初のバーチャル・シンガーがコンピュータの中に誕生しました。1985年の夏の出来事でした。

システムG

このシステムは後に「システムG」という名称で、主に放送局やプロダクション向けの画像エフェクタとして商品化されましたが、当時としては大変高価なものでした。そしてその時、一体あと何年すればこれが個人で買えるようなものになるのだろう。こんなものが家庭で遊べるようになり、コンピュータやネットワークにつながったら「ニューロマンサー」のウイリアム・ギブソンだってびっくりするだろう、などと思っていたのです。

そしてその時は漠然と、あと10年もすれば半導体やらコンピュータのテクノロジーも飛躍的な発展を遂げるだろう。歴史的に見て、半導体のプロセス・ルールは3年で70%の微細化が続くから、今に比べ2倍のトランジスタが1チップ上に乗る。そして最大動作周波数は微細化により2倍になる。より多くのロジックが使えるからアーキテクチャの側面からも2～3倍の性能向上は見込めるだろう。そうすれば、3年で10倍、10年経てばおよそ1000倍の能力が得られるはずだ。今は2万個のICが必要でも、その時代になればこれが手のひらに乗る1チップのLSIになるかもしれない。そうすれば、この感動をだれもが、しかも家庭で楽しめるようになると夢を描いていました。

システムG

ＴＶ番組等の演出には欠かせなかった「システムG」。リアルタイムで変形、拡大・縮小などを行うという思想は、プレイステーション開発の糸口となった。全てはここから始まったのである。

神奈川県厚木市にあるソニー情報処理研究所。世界から絶賛される技術はここから生み出される、まさに“電子の要塞”だ。

久多良木 健〈Ken Kutaragi〉
プレイステーションの開発の総責任者。入社時から映像関係の研究に従事。リアルタイム3次元画像処理システムからヒントを得て、プレイステーションの開発に着手する。

夢のゲーム機を創りたい

80年代も終わりにさしかかる頃、家庭用のビデオゲーム機が8ビット機から16ビット機に移行する過程で、ゲーム機のサウンドはようやくFM音源から、より自然で自由度の高いPCM音源に進化したものの、グラフィックスの面ではほとんど本質的な進化が見られませんでした。多少色数が増えたり、操作できるスプライト数や背景面の数や機能が増えたりしましたが、画像生成の手法はそれまでと何も変わらない二次元的な表現をそのまま踏襲したため、時代を変えるほどの革新的変化は難しいなと思いました。ゲーム機のアーキテクチャも、それまでのものと同じ手法が採用されたのです。

一方、映画の世界では三次元コンピュータ・グラフィックスを特殊効果に使用する試みが始まりつつありました。それまでの光学的フィルムの合成では、費用的にも時間的にも、そして画質の点からも限界になっていたのです。また、コンピュータ・グラフィックスならではの斬新な表現も、初期の頃は好んで使われました。それは1982年の「トロン」に始まり、89年「アビス」、90年「トータルリコール」、そして91年「T2」へと目覚ましい勢いで進化し浸透していきました。そして、TVの世界でも三次元コンピュータ・グラフィックスはその強烈な視覚的インパクトで、短時間でユーザーを引き付けるためのコマーシャル製作に急速に入り込んでいきます。

そして90年、新作ビデオゲームを紹介するTVコマーシャルの中で、それまでの2等身キャラクターが、コンピュータ・グラフィックスを使った三次元のキャラクターにリメイクされ始めたのです。子供たちはそれを見て、現実のデフォルメされた二次元のグラフィックスからイメージを延長しはじめました。その後、コンピュータ・グラフィックスをふんだんに使った新番組がオンエアされます。92年「ウゴウゴルーガ」の登場です。そこには基となるキャラクターはありません。全てこの番組のために造られた二次元や三次元のコンピュータ・グラフィックスによるキャラクターでした。そしてそれを、子供たちは喜んで迎え入れたのです。子供たちのイメージが、既存の映像表現を抜け出した瞬間でした。

これだ！と思いました。あの「システムG」を家庭用ゲーム機に搭載することができたら、もっともっと面白いゲームの表現が可能になるのではないか？　サンプリングされた音源波形をもとにMIDI楽器が新しいサウンドをリアルタイムに合成するなら、サンプリングされた画像データをもとにリアルタイムに新しい画像を合成することもできるだろう。そして、PCM音源がサンプリング音とFM音の両方を扱えるように、二次元画像と三次元画像、そして動画でさえもオブジェクト単位で混在して扱えるアーキテクチャが定義できる。これは「画像の世界のシンセサイザ」だ。既に映画の世界では、実写とコンピュータ・グラフィックスが自由に合成され始めているのだから、同じ表現がビデオゲーム機の世界にもいずれ必要になるはずだ、さまざまな画像データをMIDI楽器を弾くようにリアルタイムに合成できれば、ビデオゲーム機に新たな概念とシステムをもたらすことができる。どうせやるなら、ハードウェア的にもソフトウェア的にも単一のアーキテクチャ上で実現したい。そして〝夢のゲーム機〟の開発が始まりました。

To Be Continued

WORDS CHECK

FM音源とPCM音源———PC-9801シリーズ等で広く利用されるFM音源は、複数の周波数をミックスすることで本物の楽器に近い音を出すことができる音源装置。かたやPCM音源は、デジタルオーディオ（CDなど）で使われている。当然クオリティは高いが、容量の問題もあり、プレイステーション等のCD-ROM機で力を発揮できる音源といえるだろう。

進め！電波少年———いわずと知れた人気〝アポなし〟番組。スタジオをコンピュータグラフィックスで仮想空間に見立て、出演者の顔や上半身を合成、状況に応じて変形させている。この画像操作に本文中の「システムG」の進化型を用いている。

ニューロマンサー——ネットーワーク上に構築されたサイバースペースを舞台としたウイリアム・ギブソン作の元祖〝サイバーパンク〟小説。三部作で、他に「カウント・ゼロ」「モナリザ・オーヴァードライヴ」がある。

トロン他———本格的にコンピュータグラフィックスを映画に取り入れた実験的名作「トロン」。以降、「アビス」の宇宙生命体や「T2」に登場したT1000、「ジュラシックパーク」の恐竜など、コンピュータグラフィックスは大作映画には欠かせない要素として定着しつつある。

MIDI音源———電子楽器間もしくは電子楽器とコンピュータの間でデータを交換するための統一規格。この規格により、楽器の遠隔操作や自動演奏が可能になった。

サンプリング———音など連続した信号ととらえ、デジタル化すること。音の場合、置き換える周波数によってデータの量が異なり、高いほど大きくなる。元来、映像でも使われた用語だが、最近は音で一般化している。

松村、松本の2人の突撃取材を楽しむスタジオがCGで合成される「進め！電波少年」。

「トロン」。実はディズニー映画なのです。

© The Walt Disney Company

次世代機の時代になって「よかったこと」「よくなかったこと」

ゲーマー生活向上委員会

カセットに比べゲームソフトが安くなった

先日秋葉原にスーパーファミコンのゲームソフトを発売日に買いに行き10,000円札を出したら、店員にお金が足りない、と言われた。

それもそのはず、そのソフトは定価が12,800円もしたのである。だから、値引きしてあっても当然10,000円を超える値段になってしまうのである。

スーパーファミコンのソフト1本でプレイステーションのソフトが2本買えてしまうではないか。

その時CD-ROMソフトの恩恵を実感してしまった。

だが、先日業界誌を読んでいたら、ある玩具問屋の人が、ソニーやセガのソフトみたいに安かろう悪かろうというのは間違っている、というようなことを言っていた。

ソフトの質の問題は後で述べることにするが、こういう人は自分でショップに足を運びソフトを買うなんてことは絶対しないんだろうな、と思う。

世の中値頃感というのが消費動向の最大のポイントになっているというのに、ちょっと感覚がズレてはしないだろうか。

いいものは値段がいくらであろうと売れるという発想を、いいものは世間の常識の範囲内での適正な価格で売れるという発想に変えてもらわなくては、バイトでさえ厳しいご時勢、一般大衆はゲームソフトなんて安心して買えないではないか。

中古ソフト屋に足を運ばなくてもよくなった

これまでの経験によると、プレイステーションのソフトは、だいたい金曜日に発売されている。

ということは、仮に今週手に入らなくても来週まで待てばいいわけで、これまでソフトが完売すると3カ月じっと我慢の日々で、そのうちそのゲームに興味すらなくなってしまう、というようなことはなくなる。

一般ユーザーの立場からすると、CD-ROMはROMカセットよりも消費者のライフサイクルに合った今日的な商品だと思う。

今となっては、「川のぬし釣り」を探してあちこちの中古ゲームソフト屋に足を運んだ日々がなんとも懐かしい。

全てのゲームソフトがこのような商品サイクルになると、ショップの前に長蛇の列を作ったりすることもなくなるだろうし、中古ゲームソフト屋自体もこの先どうなるかわからない。

独創的なソフトが増えそうな気がする

「ストリートファイターⅡ」がヒットした時、似たようなゲームが続々と登場したことは記憶に新しい。

後発のソフトの全てを否定するつもりはさらさらない。中には新機軸を目指しているものもあった。が、二番煎じ的なソフトが多すぎて、結局はそのジャンルの衰退を招いたことも事実だ。

その背景には、失敗の確率が高く、問屋受けの悪いソフトよりは、無難なソフトを、という暗黙のルールがゲーム業界にあった。

もちろんゲームソフト会社も企業である限り、失敗は許されない。なんといってもカセットの製造費は、馬鹿にならないくらい高い。

こうした図式が、類似ゲームを排出していたと思うのだ。

でも消費者は馬鹿ではない。パソコンでは、「TOWER」「THEME PARK」という独創的なゲームソフトが作られているのに、テレビゲームのソフトがマンネリ化しつつあるのはどうして？

そこには、市場性の違いという理由だけでは説明できない構造的な原因がありはしないか。

そこで次世代機の時代が到来したわけだが、内容の善し悪しはともかくプレイステーションでは実に様々なソフトが、これから発売される予定だ。

そうした独創性豊かなソフトの中から「シムシティ」のようなものが生まれる可能性はある。

これからも自由な制作環境だけはソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）に守り続けていって欲しいものだ。

このくらい話題性のあるRPGがそろそろプレイステーションにも。

©スクウェア

反面ユーザーは、玉石混交の中から良質のソフトを見つけなければならないので、それなりの目利きが必要とされる。

練り込まれたソフトがまだまだ少ない

スーパーファミコンが発売されて5年目になるが、そろそろソフトの制作環境が成熟してきたようで、なかなか質の高いソフトがコンスタントに発売されるようになってきた。

クリエイターがハードに馴れるのに時間を要するのは事実だが、逆に発売されたばかりのハードは、クリエイターの馴れという点で、まだ時間が必要なのである。

事実プレイステーションのソフトは、その大半がグラフィックやサウンドという個々の構成要素は確かに素晴らしいが、全体の完成度という点ではスーパーファミコンにまだ劣っていると思う。

この点が全体的に改善され、レベルアップしていくとたぶんプレイステーションの販売台数300万台突破も夢ではない。

もし現在のような、一点豪華的な作りのソフトが今後も大量に発売されるなら、200万台もちょっと怪しくなる。

ついでに言うと、セガや任天堂に比べSCEのソフトはまだ力不足だと思う。

ハードメーカー＝良質のソフトの制作というイメージが、どうしてもユーザーにあるので、SCEのソフト制作の健闘に期待したい。

次世代機の時代になって「よかったこと」「よくなかったこと」いろいろあるけど、今のところ前者が多い、といったところか。

これが世界のバカゲーム Vol.1

ひめはじめ

タイトル	「Mr.ハイマーの大冒険!!」	発掘地●スウェーデン　値段●10＄ 機種●(基板のみ)　ジャンル●アドベンチャー

インターネットで知り合った各国のゲーマーたちから送られてくる、最新バカゲーム情報を真っ先に紹介するこのコーナー。今回は香港の友人トーマス・ウォン・リヒャルトソン氏が発見したスウェーデン産のゲーム！　福祉国家スウェーデンならではの、遊んで学べるお笑い福祉ゲームの決定版だ！

主人公の、Mr.ハイマーは自分のボケた記憶の断片（脳の破片）を取り戻そうと、旅に出る。しかし、コントローラーのボタンはデタラメだ。ゲームが始まるやいなや、思いも寄らぬ方向へ進み始めるハイマー氏。プレイヤーはアルツハイマーの深刻さを身を持って体験することになる。

花や電柱に向かって話しかけ、納得してしまう彼。それをファンタジー世界の出来事ではなく、現実の社会で行っているのが奇妙だ。

そして旅の途中で幾度も登場する謎の女性は一体誰なのか？

そんな危ういハイマー氏だが、脳の破片を手に入れるたびに、昔の記憶が断片的によみがえる。破片のすべてが集まった時、謎はムービーとして再生される。

ハイマー氏の人生。

愛する者の記憶。

狂った長い旅の末、最後に彼がたどり着いた場所は、長い人生を共にしてきたワイフの待つわが家であった。

「お帰りなさい」

ワイフの微笑。そこでゲームは終わる。

このゲームは、進む高齢化社会を見事にシミュレートした超ファンタジックゲームなのだ。

土を食べ、鍋に歌い、犬小屋と会話する老人。すべてが現実世界の出来事である。

「長生きするほど楽しい記憶を忘れちゃうから、早く死んじゃってちょうだい」といわれる。

ひめはじめ

放送作家。「ぐるぐるナインティナイン」「学校では教えてくれないこと!!」などを手がけている。ワハハ本舗文芸部所属。仕事に趣味に、マッキントッシュを愛用。

年令は意外と(?)若い。しかし人生経験は超豊富。

※文中に出てくるゲーム、人物名などはすべてフィクションです。

The PlayStation 論文大賞募集告知

ともすれば、メディアは一方通行になりがちです。雑誌も多分にもれず、意識をしていなければ情報を発信するだけのメディアになってしまいます。情報の受け手側に何らかの意見や提案があっても、それを発信する機会が与えられることはまれですし、それが形となることもあまり多くありません。そこでこの論文大賞では、読者の方に広くその機会を提供し、自由に自分の意見や考えを発表してもらいたいと考え、このような場を企画しました。

内容的には感想文ではなく、論文を募集します。つまり「現状を分析し、自らの考えを提案できる」そのような人材を発掘し、応援していきたいと思います。本賞は1年間に前期、後期の2回行われ、毎回テーマが設定されます。テーマはその都度異なりますが、コンピュータ界の旬の話題を選んでいきます。最優秀新人賞を初め、各賞を授賞された方は本誌で作品を掲載後、ライターとしてデビューすることもできます。

「The PlayStation」誌ではコンピュータエンタテインメントの将来を築いていけるような人材を発掘し、新人の育成に力を入れていきます。みなさんの力作をお待ちしております。

本誌編集長より

ゲーム雑誌はどれを読んでも同じ、とは我々にとって耳の痛い話ですが、実際こういう便りを毎日のようにいただくのも事実です。その背景には、編集部自身の問題もあるのですが、ゲーム批評家の世代交代がうまくいっていない、新しい感覚を持った人材がなかなか登場しないという事情もあるのです。この業界に新風を吹き込んでください。

募集要項

テーマ：「次世代ゲーム論」

応募形式：400字詰め原稿用紙10枚以内（MS-DOSのテキストファイルのフロッピーディスクでも可）

締め切り：1995年4月30日（当日消印有効）

発表：The PlayStation 8月号（6月30日発売）

応募先：〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク㈱　The PlayStation編集部「論文大賞」係

〈各賞〉

「最優秀新人賞」1名（ノートパソコン＋盾）

「SCE賞」1名（SCEより記念品）

「The PlayStation賞」1名（The PlayStation編集部より記念品）

「佳作」若干名（賞金1万円＋記念品）

〈注意事項〉

※本賞は新人賞ですので、応募はアマチュアに限ります。本誌または他誌にて作品を発表したことがある方はご遠慮ください。

※参考文献、取材協力先などがありましたら、論文の最後にすべて書いてください。

※文章だけでなく、イラストや表、図版、写真などの添付は自由です。ただし、著作権などには十分ご注意ください。

主催：The PlayStation編集部

後援：SCE（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

4月号において、詳細を今号掲載すると発表しましたが、6月号に変更させていただきます。

1995.3.31〜

WE'RE LOOKING FORWARD TO NEW TITLE

新作スケジュール

Disc Line Up

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	備考
3月31日	ヴィクトリーゾーン	SCE	リアルパチンコシミュレーション	5,800円	②
	スターブレードα	ナムコ	3Dシューティング	5,800円	①M
	鉄拳	ナムコ	対戦格闘ACT	5,800円	①
	宇宙生物フロポン君P!	アスミック	ACT/PUZ	5,800円	—
	球転界	テクノソフト	ピンボール	5,800円	①
4月14日	パチ夫くん〜パチンコランド大冒険	ココナッツジャパン エンターテイメント	パチンコシミュレーション	6,800円	①
4月21日	ぐっすんおよよ	エクシングエンタテインメント	ACT/PUZ	5,800円	①
4月28日	Jumpig Flash! 〜アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	SCE	3Dアクション	5,800円	③
	ガンナーズヘヴン	SCE	ACT/SHT	5,800円	—
	エンターテイメント雀荘 That's PON	翔泳社	麻雀	5,800円	②
	へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	PUZ	8,500円	—
	ゲームの達人	サンソフト	テーブルゲーム	8,900円	M
4月下旬	金沢将棋'95	セタ	将棋	未定	①
4月末	MISSLAND	アルトロン	PUZ	5,800円	—
5月14日	アスキーパッドV	アスキー	コントローラ	2,980円	—
	ファイタースティックV	アスキー	コントローラ	5,980円	—
5月19日	ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	麻雀	6,800円	①
5月25日	対局将棋 極	ログ	将棋	6,800円	
5月26日	悟空伝説〜Magic Beast Warriors	アルュメ	対戦格闘ACT	5,800円	—
5月31日	メタモルパニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!	ファミリーソフト	ADV	5,800円	
5月下旬	ナイトストライカー	ビング	SHT	6,400円	
	井出洋介の麻雀家族	セタ	麻雀	6,500円	
	BOXER'S ROAD	ニュー	スポーツ	5,800円	⑦
5月未定	サイバーウォー	ココナッツジャパンエンターテイメント	3Dアクション	8,800円(予)	—
	ユニバーサル バーチャパチスロ 必勝攻略法	マップジャパン	パチスロ	6,800円	①
	時空探偵DD〜幻のローレライ	アスキー	ADV	6,800円	
	麻雀厳流島	アスキー	麻雀	6,800円	
	サラブレッドブリーダーII Plus	ヘクト	SLG	6,200円	④
	九龍風水傳〜クーロンズ・ゲート	SME	ADV/RPG	未定	
6月23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	情報分析ソフト	未定	
6月未定	海底大戦争	エクシングエンタテインメント	SHT	6,800円	
	RAYMAN	ユーピーアイソフト	ACT	5,800円	—
	アーク ザ ラッド	SCE	RPG	5,800円(予)	
	PHILOSOMA	SCE	3DSHT	5,800円(予)	
	機動戦士ガンダム	バンダイ	ポリゴンSHT	未定	
	エースコンバット	ナムコ	3Dドッグファイト	未定	
7月7日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	PUZ	5,800円	
7月下旬	怪獣戦記	プロデュース	RPG	未定	
	Extreme Power(仮)	プロファイア	SHT	未定	
7月未定	動画でパズルだ! プップクプー	アジェンダ	PUZ	未定	⑦
	サザンアイズ〜吸精公主〜	エクシングエンタテインメント	ADV	7,800円(予)	
	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウエア	3DRPG	6,300円	
	ウィザードリィVII(仮)	SCE	3DRPG	未定	
	矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え!」	日本クラリービジネス	サイエンティフィックデータゲーム	7,500円(予)	
8月未定	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	占い	6,800円	⑤
	グランドストローク	SPS	テニス	未定	
9月未定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	TEXTADV	未定	
10月未定	高野孟の世界地図の読み方(仮)	インサイダー	エデュテインメント	未定	
12月末	超超自然大陸エメロード(仮)	SME	RPG	未定	
	オーガリアン-亜人伝-	ビジュアルアーティストオフィス	RPG	未定	
	東京ダンジョン	角川書店	RPG	未定	
	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	フィッシング	未定	
1995年春	Metal Jacket	ポニーキャニオン	バトルシミュレータ	5,800円	②C
	Falcata〜アストラン・パードマの紋章	ガスト	戦略SLG	6,800円	④
	3Dゴルフ(仮)	SCE	ゴルフ	未定	
	レッドプラズム	SCE	3Dアクション	未定	
	日本の倶楽部(仮)	ズーメック	ゴルフ	未定	
1995年夏	アクアノートの休日	アートディンク	未定	未定	
	タイブレーク	バディ	テニス	未定	
	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ	SLG	未定	M
	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	SLG	6,000円(予)	
	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	SLG/RPG	未定	
	ワンダラーショック〜1950アメリカンドリーム	SCE	ボードゲーム	未定	
	ヴァンパイア	カプコン	対戦格闘	5,800円	
	新日本プロレスリング闘魂烈伝	トミー	3Dプロレス	5,800円(予)	
	BLACK OUT(仮)	トーエイシステム	ADV	未定	
	ハイパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	サッカー	未定	
	宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2	アスミック	ADV	未定	①
	幻想水滸伝	コナミ	RPG	未定	
	ガボール・スクリーン	SCE	未定	未定	
	がんばれ森川くん2号	SCE	AIゲーム	未定	
	ポポロクロイス物語	SCE	RPG	未定	
	プリンセスメーカー3	SCE/ガイナックス	育成SLG	未定	
	サクセスストーリー	アルトロン	建築SLG	未定	
1995年秋	TIZ(Tokyo Insect Zoo)	ゼネラル・エンタテイメント	未定	未定	
	土器王紀	バンプレスト	ADV	未定	
1996年春	SPACE2109(仮)	プロファイア	育成SLG/ADV	未定	M

▼発売日未定ソフト

メーカー	タイトル	発売日
アウトバック	カラーズメニマ(仮)	PUZ
アスキー	RPGツクール	RPG作成ソフト
	囲碁PS(仮)	囲碁
	ダービースタリオンPS(仮)	SLG
アスク	ハイパー囲碁(仮)	囲碁
アトラス	豪血寺一族2	対戦格闘ACT
ISC	パチンコ倶楽部	パチンコ
イマジニア	メルティランサー	育成SLG
インサイダー	センター試験トライアルゲーム英語版	エデュテインメント
ヴァージンインタラクティブ	THE 11th HOUR～THE 7th GUEST Ⅱ	ADV
エポック	ドラえもん(仮)	ACT
エムディービー	FLY(仮)	ADV
EAV	アローン・イン・ザ・ダーク2	ACT／ADV
	FIFAサッカー	サッカー
オープンブック	高層ビルSLG タワー	SLG
ココナッツジャパンエンターテイメント	カジノスペシャル(仮)	SLG
	サッカースペシャル(仮)	サッカー
	ボーリング(仮)	スポーツ
サンソフト	モトクロス(仮)	レース
	必殺パチンココレクション	パチンコ
ジャレコ	野球(仮)	野球
ズーム	Zero Divide	対戦格闘ACT
スリーディー	ハイパーツアー	未定
	バーチャルリモコン	未定
SME	通天閣(仮)	SHT
カプコン	ストリートファイター・ザ・ムービー(仮)	対戦格闘ACT
	X-MEN	対戦格闘ACT
タイトー	スターフライトファンタジー	SLG
	ツァイトガイスト	SHT
	東京SHADOW	ADV
タイムワーナーインタラクティブ	RACE DRIVIN'	SLG
トンキンハウス	バーチャルテニス(仮)	テニス
	黄昏の国へのオード(仮)	RPG
ナムコ	サッカーゲーム(仮)	サッカー
	麻雀ゲーム(仮)	麻雀
	野球ゲーム(仮)	野球

メーカー	タイトル	発売日
日本物産	Super301SQ.(スーパースクォードロン)(仮)	SLG
	デットヒートロード(仮)	レース
バンダイ	ドラゴンボールZ(仮)	対戦格闘ACT
バンプレスト	バトル オブ…?	SLG
BMGビクター	オフワールド・インターセプター	ドライブ
	ザ・ホード	ACT
	トータル・エクリプス	ACT
ピーディー	SuperRacer(仮)	レース
	ハエ男のスターツアー(仮)	レース
ビジュアルアーティストオフィス	LIPROS	ACT／ADV
フォーツーツー	猿田彦の暗号	未定
マックスファイブ	大地の子供達 マーセルヴァの杖	RPG
マルチソフト	In coming 日本語版(仮)	RPG
メディアリング	ゼロヨンチャンプ PLUS(仮)	RPG
メディアワークス	フォーチュンクエスト	ボードゲーム
ライトスタッフ	ブルーフォレスト物語	RPG
レインボージャパン	TOKYO／2020	未定

日本橋BANKER'S倶楽部

この雑誌も5号。創刊直後のドタバタもようやく落ち着き「やっとノンビリできるぜぇ」と思ったのも束の間。私、永田は本誌姉妹誌「セガサターンマガジン」編集部に異動（左遷？）が決まりました。

元々は「BEEP／メガドライブ」で仕事をしていたんで、古巣に戻るようなもんなんですけどね。いやーなんかずっとPS、PSだったのがいきなりサターンでしょ？ 複雑ですよね。「昨日の敵は今日の友」「産みの親より育ての親」な心境です。

で、今サタマガ編集部の席でコレを書いてるんですけど、PS編集部での想い出ってなんかあったかなぁ。本誌付録の某格闘ゲームポスターを敷布団にして寝ていたら、これがもう寒くて。あれは使えないっすよ。ゴミ捨て場からダンボールを拾って来て命拾いしました。あとは、女性スタッフ同士でお互いの担当メーカーのイイ男情報を交換した結果……、以下自粛……だったとか。ストレスはたまる一方で、スタッフ同士でいじめあって発散してましたからねぇ。ま、机に花を飾るとか、頼まれ事はとりあえず断るとか、カワイイもんでしたよ、うんうん。

そんなわけでこの本読んでいる皆さん、サターンはイイっすよ。VF、パンツァードラグーン、デイトナUSAなど、メチャ面白いソフトがいっぱい。情報満載の『セガサターンマガジン』は毎月8日発売ですので、こちらもどうぞよろしくお願いします。

貴　賓　席

熱いお便りをひとつ。「メモリカードに愛はある。メモリーカードはデザインがよい。品がある。フラッシュメモリーという新技術がいかにもソニーらしい。メモリーカードを使用するメリットよりも、発売したことに意義がある。人間そうそう効率優先だけでは生きていけない」（岡山県・鷹鳥さん）。

もうひとつ。「僕はメガドラ○ブみたいにⅡが出ると無性に腹が立ってきます。発売日に定価で買っても、あまり変わらない性能で値段が安くなってしまう。PSもメガドラ○ブみたいになってしまうのでしょうか」（東京都・幡野さん）。聞いときます。

閑話休題 其の四 作山哲広

オイーッス。PSも「ガンナーズヘヴン」とかいうアクションが出てきたなあ。アクション野郎としてはかなりウレシーぜ、このゲームはよぉ。でも、最近、PSのゲームは元気ねぇーよな。毎月の発売本数も少なくなってきたし、出てくんのが麻雀とか将棋とかパチンコとかしかなくなってきたぞ。もっとアクションとかシューティングモノを出せよ、ソナロー。しまいにゃ捨てるぞ。それにしたって初期のラインナップゲームが出ねぇじゃねーか。豪血寺2とか「海底大戦争」とかいつ出るんだよ。せめて最初に言ったことはやれよ。ユーザーは短気だぜ！

ココだけの話改め……

最近BANKER'S倶楽部もメジャーになったせいか、ハガキがたくさん（月7通位）きます。内容も高度になつて、質問も少々難解です。ですので、読者の方のハイブローな質問にきちんとお答えしようと思い「教えてコーナー」を開設いたします。第1回目は「教えて杉澤教授」です。杉澤教授はもう三十路も近く、思うところあまりあるらしいので、教授の向学心を刺激するようなお便りをお待ちしてます。ちなみに得意分野はハード回りとゲームと文章です。職歴もけっこうあるみたい。どうぞよろしく。

春は人事移動の季節です。我が編集部に、新たにゲーブラから恐怖の大王様がやってきました。副編集長なんですけど、BEEPの残党なんです、これが。業界長いんです。一体これからどうなるんだろ？

日本橋BANKER'S倶楽部にお便りを／ 採用分には粗品中の粗品をプレゼント。あて先 〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱The PlayStation編集部「日本橋BANKER'S倶楽部」

アンケートハガキの書き方

ハガキの表に名前・住所・生年月日・希望するプレゼントの番号と商品名を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。またプレイステーションに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字を1つのマスに1字のみ、コンピュータが読み取れるように、はっきりとわかりやすく書いて、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

回答欄の記入例

（良い例）　（悪い例）

回答が5の場合

回答が08の場合　08　8

回答が15の場合　15　15

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左から入れてください。

01　07　16

1 性別　1 男性　2 女性

2 年齢

※1桁の場合は、左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 短大・専門学校生
05 大学・大学院生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

4 現在所有しているプレイステーションソフトの本数は？

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（5つまで）

01 Theスーパーファミコン
02 電撃スーパーファミコン
03 マル勝スーパーファミコン
04 必本スーパー
05 ファミコン通信
06 月刊ファミコン通信
07 Vジャンプ
08 ファミリーコンピュータマガジン
09 ゲームウォーカー
10 セガサターンマガジン
11 サターンFAN
12 PlayStation Magazine
13 HYPERプレイステーション
14 電撃プレイステーション
15 GAME ON
16 覇王
17 ログイン
18 GAME BLAST
19 本誌のみ
20 その他

6 あなたが持っているハードを表1からあげてください（5つまで）。

7 あなたが購入を予定しているハードを表1からあげてください（5つまで）。

8 おもしろかった記事を、表2からあげてください（5つまで）。

9 おもしろくなかった記事を、表2からあげてください（5つまで）。

10 これから買いたいと思っているプレイステーションのゲームを表3から選んで答えてください（3つまで）。

表1 ハードリスト

01 プレイステーション
02 ファミコン
03 スーパーファミコン
04 メガドライブ
05 メガCD
06 PCエンジンシリーズ
07 NEOGEO
08 NEOGEO CD
09 R・E・A・L（3DO）
10 セガサターン
11 PC-FX
12 PC-98シリーズ
13 Macintosh
14 その他

表2 本誌5月号記事名

01 PS PEOPLE
02 特集
03 オールゲームカタログ
04 アーク　ザ　ラッド
05 キングスフィールドII
06 ガンナーズヘヴン
07 井出洋介の麻雀家族
08 ときめきメモリアル
09 機動戦士ガンダム
10 激突！ ユーザーVS.制作者
11 杉澤教授の工作講座
12 イリーガルファンクション
13 ときめき無礼ステーション学園
14 鉄拳
15 RAYMAN
16 土器王紀
17 Falcata～アストラン・パードマの紋章
18 ヴァンパイア
19 X-MEN
20 幻想水滸伝
21 パチ夫くん～パチンコランド大冒険
22 ゲーム業界職人列伝
23 プレイステーションまでの3000日
24 次世代機になって「よかったこと」「よくなかったこと」
25 これが世界のバカゲーム
26 戦国サイバー　藤丸地獄変
27 アイドル雀士スーチーパイLimited
28 時空探偵DD～幻のローレライ
29 ヴィクトリーゾーン
30 球転界
31 Jumping Flash／
32 MYST
33 Metal Jacket
34 BOXER'S ROAD
35 ぐっすんおよよ
36 ナイトストライカー
37 エンターテイメント雀荘　That's Pon
38 宇宙生物フロポン君P／
39 PS CLIPPERS
40 ハイパーリゾートTAKARA島
41 画面の奥の鉄道模型
42 次世代機ゲームの作りかた
43 性と暴力ゲーム倫理を考える
44 PS REVIEW
45 PS HITCHART
46 PS USER'S CHART
47 HIGH-TECH JUNKEY
48 DEMOって／ プレステ
49 INFOSTATION
50 電光商会
51 付録

表3 プレイステーションソフト

001 キングスフィールドII
002 ゲームの達人
003 宇宙生物フロポン君P／
004 ぐっすんおよよ
005 BOXER'S ROAD
006 時空探偵DD～幻のローレライ
007 麻雀厳流島
008 パチ夫くん～パチンコランド大冒険
009 鉄拳
010 メタモル・パニックDOKIDOKI妖魔バスターズ
011 へべれけステーション　ポポイっと
012 エンターテインメント雀荘　That's Pon
013 悟空伝説～Magic Beast Warriors
014 Metal Jacket
015 ニチブツマージャン女子高名人戦
016 矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え／」
017 タイブレーク
018 ぱいるあっぷ・まーち
019 海底大戦争
020 RAYMAN
021 怪獣戦記
022 動画でパズルだ／　ップクプー
023 ハイパー囲碁（仮）
024 サザンアイズ～吸精公主
025 超時空大陸エメロード（仮）
026 アクアノートの休日
027 Falcata～アストラン・パードマの紋章
028 サイバーウォー（仮）
029 アーク　ザ　ラッド
030 ヴィクトリーゾーン
031 がんばれ森川くん2号
032 3Dゴルフ（仮）
033 Jumping Flash／
034 ワンダラーショック（1950アメリカンドリーム）
035 PHILOSOMA
036 戦国サイバー　藤丸地獄変
037 ポポロクロイス物語
038 レッドプラズム
039 Extreme Power（仮）
040 球転界
041 ウィザードリィVII（仮）
042 プリンセスメーカー3
043 ときめきメモリアル
044 クリーチャー・ショック
045 パチンコ倶楽部
046 カラーズメニマ（仮）
047 RPGツクール
048 囲碁PS（仮）
049 ダービースタリオンPS（仮）
050 ハイパー将棋
051 豪血寺一族2
052 センター試験トライアルゲーム英語版
053 高野孟の世界地図の読み方
054 インディカー　レーシング
055 デモリションマン
056 The 11th HOUR～The 7th Guest II
057 FLY（仮）
058 アローン・イン・ザ・ダーク2
059 ヴァンパイア
060 ストリート・ファイター・ザ・ムービー（仮）
061 カジノスペシャル（仮）
062 サッカースペシャル（仮）
063 ボウリング（仮）
064 モトクロス（仮）
065 幻想水滸伝
066 競馬最強の法則'95
067 必勝パチンココレクション
068 野球（仮）
069 Zero Divide
070 日本の倶楽部（仮）
071 ハイパーツアー
072 バーチャルリモコン
073 TIZ（Tokyo Insect Zoo）
074 九龍風水傳～クーロンズ・ゲート
075 通天閣（仮）
076 スターフライトファンタジー
077 ツァイトガイスト
078 東京SHADOW
079 RACE DRIVIN'
080 四柱推命ピタグラフ
081 BLACKOUT（仮）
082 バーチャル　テニス（仮）
083 黄昏の国へのオード（仮）
084 Super30ISQ.（スーパー30Iスクォードロン）
085 デッドヒートロード（仮）
086 フィッシュ・アイズ
087 機動戦士ガンダム
088 土器王紀
089 バトル　オブ…？
090 オフワールド・インターセプター
091 ザ・ホード
092 トータル・エクリプス
093 Super Racer（仮）
094 ハエ男のスターツアー（仮）
095 オーガリアン一亜人伝一
096 LIPROS
097 フォーメーションサッカー（仮）
098 SPACE 2109（仮）
099 猿田彦の暗号
100 バーチャ麻雀（仮）
101 In coming　日本語版（仮）
102 ゼロヨンチャンプPLUS（仮）
103 ブルーフォレスト物語（仮）
104 TOKYO／2020
105 対局将棋　極
106 X-MEN
107 MISSLAND
108 ガンナーズヘヴン
109 スターブレードα
110 サラブレッドブリーダーIIPlus
111 ナイトストライカー
112 井出洋介の麻雀家族
113 ユニバーサルバーチャパチスロ必勝攻略法
114 エースコンバット
115 くるりんPA／
116 蜃気楼回廊
117 東京ダンジョン
118 新日本プロレスリング闘魂烈伝
119 宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2
120 サクセスストーリー
121 FIFAサッカー
122 高層ビルSLG タワー
123 ドラゴンボールZ（仮）
124 大地の子供達 マーセルヴァの杖

ボクサーの気持ちでプレイするのがオススメ

BOXER'S ROAD

5月発売予定
ニュー
5,800円
1P・2P対戦
未定
――――

ボクシングは、非常に強靱な肉体とそれを活かすための高度な戦闘センスが要求される。そして、プロボクサーを名乗る以上簡単にプロのリングで負けることは許されない…（解説書から一部抜粋）。ボクシング。世界に、これほどシビアでストイックなスポーツはない。そんなボクシングを、初めから終わりまであますところなく実体験できるのが、このゲームなのだ。

リアルすぎる試合シーンを紹介するぞ!!

メイン画面でスケジュール管理。有能なトレーナーとなってプロテストに合格させろ。

このゲームは、単にポリゴンを使っただけのボクシングゲームではない。君自身がボクサーまたはトレーナーになって、体験するシミュレーションなのである。プロテストを受けることから始め、いくつもの試合を重ね、そして引退する。ただそれだけなのだが、そこにはプレイした人だけが感じる何かがある…。とシビアに迫りたいところだが、今回は、ゲーム中最も熱いと思われる試合をメインに紹介する。このページの試合の画面は、すべてデモデモステーションVol.4に入っているゲームのものだ。すでにショップで遊んだ人もいると思うが、その多彩な動きをその目で確かめてほしい。

相手はタイガーカケフ。自分が操作するのはコダマコウヘイ。白と赤のパンツの方だ。

様々なパンチを使い分けろ!!

ボクサーの操作には、パッドのボタンをすべて使うようになっている。こう聞くと難しく感じるかもしれないが、各ボタンの意味が分かってくると、その組み合わせなども理解できてさらに手足のように画面のボクサーを操作できるようになる。そして、コンビネーションや必殺パンチが出せるようになり、展開が広がってゆく。ここで紹介しているのはその基本である。

スウェー

上体をのけぞらせ、相手のパンチを回避してゆく基本動作がこれ。

ストレート

基本パンチ。左のジャブと右のストレートで交互に攻めてゆく。

ダッキング

上体を屈ませて相手の懐に入る攻撃の第1段階。ここから攻撃。

フック

ひじを曲げて左右から打ち込むパンチだ。遠～近どこからでも打てる。

ジョイント

アッパーとフックの中間の角度で打ち込むパンチ。フックとの打ちわけで攻めていける。

アッパー

体勢を低くしている相手などに有効な下から上へのパンチ。主に接近戦で使用する。

組み合わせでいろんな状況から打つ!

ダッキングで懐に入ってからストレートでボディを狙う。アッパーに注意しよう。

ダッキング

ダッキングで懐に入ってゆく。

アッパー

そして下からアッパーを打ち込め。

視点の種類が豊富だぞ!!

ゲーム中のアングルの種類は、10以上も用意されている。これは、腰下からのアングル。映画のワンシーンのように2人のパンチが飛びかう。実際のプレイでは操作しにくい。

ボクサーを半透明にした、背中からのアングル。技術的に高度な視点だ。どこを打たれたかが分かりやすい。

リング外からの視点もある。2階スタンドからのアングルだろうか。

トレーニング部分では頭を使え

次の試合までの日程を考え、トレーニングを進める。プロのリングに上がるためには、きつい練習も必要だが、休息日も忘れてはならない。

1日のトレーニングの計画を立てよう。ランニング、筋力アップ、スパーリングなど、9種類のメニューから選べる。

食事も重要な要素だ。スタミナを保ち、かつカロリーをとりすぎないこと。しかし、ポリゴンさんはどんな味なんだろう!?

©1995 NEW Corp. ※画面写真は開発中のものです。

ニューより／拳をよけて拳を打ち込む。この一見単純そうなことに、奥の深さを感じることのできるソフトです。ボクシングの好きな人も、そうでない人もぜひプレイしてみてください。（広報担当　桜井）

これであなたもスーチーパイマスター！

アイドル雀士スーチーパイLimited

発売中
ジャレコ
6,900円
ＩＰのみ
———
———

今月は「麻雀をあまり知らないのに買ってしまった！」という人に贈る、初心者のための麻雀教室を開講！　麻雀を極めるにはたくさんの難関があるけれど、これを読めば最初のハードルぐらいはクリアできるかな？　ただし、雀荘ではゲームほど都合良く手が進まないので、文句を言わないように。これを読めば水着も見られるので、夜も安心して眠れるようになる？

スーチーパイ麻雀講座～これを読めば水着は近い！～

何はなくとも取りあえずリーチ！

このゲームのいいところは、ノーテンで点数が0になってもゲームオーバーにならないところなの。それならどんどんリーチしちゃいましょう。最初なら相手も簡単に上がらせてくれるわ。油断しているうちに上がっちゃいましょ。

配牌と相談して手作りよ！

最初に配られる牌は、たぶん下のどちらかのパターンだと思うの。

上のパターンだったら、同じ種類の牌で集めるのが早いわ。下のパターンなら、適当に数字をそろえて上がりましょう。あまり深く考えないほうがいいわ。早和がりを目指すべきね。

相手がテンパイ!?～こんなときはこれを切る～

これはスジの話。画面では１萬と４萬に印が付いているけれど、この捨て牌なら普通７萬は切っても大丈夫なの。理由は、相手が５萬と６萬を持っていれば、待ちは４萬と７萬よね。だから４萬が切ってあれば７萬では和がれないの。

相手が哭(な)いているときは、それも重要なヒントよ。この写真なら、相手が一枚も捨てていない種類の牌を哭いているでしょ。それは同じ色の牌を集めています、と宣言しているようなもの。だからその種類の牌を切らなければ安心よ。

この写真の捨て牌を見ると、明らかに偏っているわよね。これは相手が何かの色に染めているっていうことを、捨て牌が教えてくれているの。そんなときは自分も同じ色にするか、先にその色の牌を捨てちゃいましょ。きっと相手は困るわ。

相手が上がりそうだけれど、この写真のように捨て牌がばらばら。こんなとき、あなたならどうする？　ここはひとつ、目をつぶって適当な牌を思いきって切っちゃいましょ。ときには自分の勘を信じることも必要。和がられたらリセット！

私を上手に呼んでネ♡”～アイテム有効活用法～

スーチースティック

このアイテムは、点数クリアで苦手な相手に早く勝ちたいときに使うといいわね。ただし、使うのはなるべく高い手のときかな。せっかく和がっても安い手だと破壊力があまりないもんね。でも、例外もあるわよ。相手がリーチしてきたときに自分もリーチできるなら、迷わずスーチースティック！　うまくいくと相手のリーチを潰すことができるの。注意点は、パネルマッチではあまり出現しないので、大事に使うことかな。

スーチーアイ

相手がリーチ！　どうしよう？　そんなときに使うのがスーチーアイ。これで相手の手を覗いてしまえばバッチリよ。残念ながら、待ち牌までは教えてくれないので、自分で調べましょ。ただし、これを使ったからといって相手が和がらないわけではないので注意！　うかうかしているとツモ和がりされちゃうから。最初からアイテムを使って、相手の動向をチェックしながら自分の手を進める。そんな高度なテクニックにも応用可能よ。

ジャレコより／このソフトにはサウンドテストのおまけとして、声優さんのセリフのNG集が収録されています。さらにPS版は、インタビュー映像でNGが見られます。だれとはいいませんが（1人ではありません）、これがなかなか◎です。（森田）

©1995 JALECO LTD.
麻雀用語講座★ノーテン→この場合、場から引く牌が1つもなく、かつあと1枚で和がれない状態のこと。★スジ→1、4、7など3つ飛びの並びのこと。★切る→牌を捨てること。★染める→同じ種類の牌だけで役を作ること。★ドラ→上がったときにおまけとして付く役。★裏ドラ→ドラの下に置いてあり、リーチをかけて上がると、おまけとして付く役。★一発→リーチをかけた後、すぐに当たり

スーチーパイが答える、困った時のQ&A♡"

Q1 あのぉ、哭いちゃったんですけどぉ

あのぉ、私、麻雀よく知らないんですけどぉ、相手の牌が欲しくなって思わず哭いちゃったんですぅ。こんなとき、どうすればいいんですか？　このままじゃ私、和がれませ〜ん。スーチーパイ、助けて！

こんな感じで、間違って哭いてしまうことはよくある。そんなときには……。

はい、お答えします。ユキちゃんは哭いたときの和がり方を知らないのね。今回のような哭き方をした場合は２〜８までの牌だけでそろえると、タンヤオっていう役で和がれるの。結構簡単に和がることができるから、困ったら試してみてね。

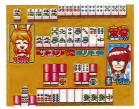
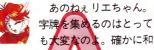
Q2 いつも高い役で上がってしまうの…

私が麻雀を打つと、いつも高い手で上がってしまうんですの。そのためにパネルマッチができず、悲しい思いをしてしまうんです。この前などは、スーチースティックを使ったら役満を和がって…(以下略)。

スーチースティックで一発ツモだけど、得点クリアでパネルマッチができない。

もー、シホちゃんて贅沢ね。高い手で和がって文句言うなんて。解決方法は簡単よ。不必要なリーチはかけないこと。そうすれば裏ドラが付いたり、一発で和がったりという特別な役がないので安心よね。それでも高いときは和がらない！

Q3 簡単に負けてしまいますのぉ

リエの得意な字牌を集めていると、いつの間にか相手に和がられちゃうの。こんなとき、どうしたらいいわけ。イライラがたまってしょうがないわ。ほら、ぐずぐずしてないで早く答えなさい！　ピシッ。

もう少しでプレイヤー側も高い手で和がれたのに。先に相手に和がられた。

あのねぇ リエちゃん。字牌を集めるのはとっても大変なのよ。確かに和がった時の点数は大きいけどね。さて、対策は簡単。写真のように安い手で早めに和がってしまうことかな。無理に大きい手は狙わず、パネルを全部取ってクリア狙いね。

Q4 どっちの待ちがお得？

今、リーチをかけようと思ったんですけれど、切れる牌が、４筒(ピン)と５筒の２通りあるの。どっちを切れば上がれるの？　私、もう頭がパニック！　お願いスーチーパイ。上がれる切り方を教えて。

こんなとき、４筒を切るか５筒を切るか。切り方一つで明暗が分かれる場面。

そこまでお願いされると教えないわけにはいかないわ。それはね、たくさん出てくる確率の高いほうを選ぶの。この写真だったら５筒を切ると３筒と６筒待ちで、待ち牌が８枚でしょ。ところが４筒を切ると待ち牌は４枚。得なのはどっち？

Q5 パネルマッチがダメです

あのねー、私、あんまり物覚えが良くないのぉ。それでね、パネルマッチでね、全部めくれないの。んとね、どうすればいいのぉ。麻雀はなんとか勝てるのにー。教えて。

パターンを知らないと意外に苦労するパネルマッチ。記憶力勝負？

そういう悩みも、スーチーパイにおまかせ！　上に１例を載せたけれど、ほとんどの場合は左右対称か点対称に配置されているのよ。左右や上下に分けて考えると、対称性がはっきりするわ。頑張ってね！

スーチーパイの隠された秘密とは？

スーチーパイを一度でもクリアしたことのある人ならば分かると思うけれど、最後にゲームオーバーと表示されて不思議に思った人も多いのではないだろうか。それもそのはず。スーチーパイには隠された秘密があるからだ。その内容をここで明らかにはできないので、みんなの手で探し出してほしい。ヒントはパネルマッチの中にある、とだけいえるかな？　きっとその画面を見たとき、みんな驚くのは間違いないだろう。それまで粘り強く頑張ってほしい。

こちらはよくお目にかかるエンディング。セピア調の画面がとても綺麗。

この画面は一体なんでしょう？　コンピュータ側のキャラクターが気になる……。

牌が出ること。★字牌→東南西北白発中の牌のこと。★哭き→相手が捨てた牌をもらって、自分の手に加えること。もらった牌を含めそろった3枚は、場に出しておかなければならない。

これは、明らかに"シリーズ化"を意識している！

時空探偵DD〜幻のローレライ

5月発売予定
アスキー
6,800円
I Pのみ
未定
未定

発売が刻々と近づいている野心作、「時空探偵DD〜幻のローレライ」だが、その全貌が明らかになってきた。第2次世界大戦前夜のドイツと飛行船は、"鈍色のロマン"、吸血鬼は"おしゃれな耽美"、時空転移は"ひねりの効いた伏線"、こういった要素が渾然一体となって、キッチュな雰囲気を醸し出していた。今回は、物語の序盤プロローグ部のテイストを紹介したい。

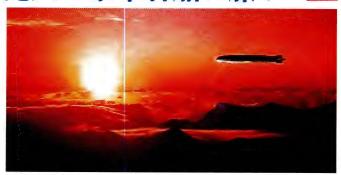
かぐわしきアルコホル薫る魔天の豪華客船の旅！

夕陽のオレンジから流れ出し、大雲海をなめるように、音もなく、豪華飛行船は征く。

これからあなたをご案内するのは、ドイツロマン主義の薫りも高き、豪華飛行船の旅。軍人、歌姫、没落貴族、謎の技術者、そして吸血鬼探偵が秘めやかに語り合う社交場。ラウンジには流麗なジャズピアノの調べ、交わされるカクテルグラスの張りつめたささやき。

このローレライ号に未来から降臨したのは、吸血鬼探偵"鳴神雷蔵"。彼の任務は、飛行船に幽閉されている謎の少女を救出すること。あなたは彼の助手となり、その少女を捜し出さねばならない。

陰の歴史書に記されたローレライ号爆発の刻限は迫り、2日間の間に任務を遂行しなければ、あなたも雷蔵も天空の火球の中に、はかない命を散らすこととあいなる。

さて、それでは魔天の冒険へと参りましょうか！

のっけから息を呑む美麗CGアニメは、かの名作映画『ヒンデンブルグ』を彷彿とさせるオープニングだ。なめらかな姿態を夕陽に映す彼女の名前は"ローレライ号"。何かを暗示させる。

ミステリーはコミカルキッチュに深まりゆく……！

不気味な黒い陰が徘徊する飛行船へと、数百年もの時空を超えてDDとあなたは転送されていく。

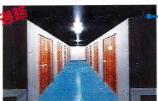
そんなあなたが、いきなり投げ込まれるシチュエーションは、飛行船のラウンジでカクテルパーティーを抜け出したところだ。ローレライ号の中は、紳士・淑女が行き交っている。小粋かつキッチュな会話で、深まりゆく混沌と謎を楽しもう。

豪華版"JR夏のミステリー列車"とでもいおうか。オープニングの雰囲気に浸り、気分は探偵にナリキリ。

一連のオープニング映像。未来から一転して重厚な夜のドイツの天空へと、シーンが移り変わるさまをハイテンポに演出している。

ローレライ号へようこそ！　さあ、ご案内しよう！

あなたがこれから謎を解かねばならない迷宮の表側の顔を見せよう。さあ、謎の迷宮の扉は開いた。

豪華飛行船でのカクテルパーティーを楽しんでみてはいかが。当船のカクテルは美味極上。

ゲームはここから始まる。飛行船全構造の中心部であり、ターミナルポイントだ。

デッキ

昼間になれば、窓からの素晴らしい眺望を楽しむことができる。何度も訪れてみよう。

未来との通信機、ヴィジフォンは、この部屋の中で使う。霧姫が未来から与えてくれる情報はとても重要。

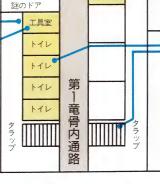
ボイラー室

飛行船の推進装置の動力部だ。また、各種暖房用ボイラーと船内給湯用ボイラーも設置されている。

一体、どこへ通じているのか。ローレライ号の裏の顔が、少しずつ明かされていく。それは……。

工具室

飛行船は、人の命を乗せて天空を駆けるため、常にメンテナンスを怠ってはならない。

トイレ

一人寂しくこもる部屋。でも、こんなに隣と接していて音が聞こえないのかなぁ。セーブポイントだ。

タラップ

飛行船旅客部の上層と下層をつなぐ２つの階段。何度も行き来することになる。あぁ、疲れた……。

あなたの船旅を盛り上げる12人の同乗者たち！

鳴神雷蔵

（32歳）
通称、DD。お気楽な女好き探偵。吸血鬼の末裔。乙女の血で天下無敵。

アウグスト・クォルツ

（23歳）
ドイツ親衛隊内、科学研究班少尉だ。非情で傲慢、話すと腹が立つ。

マッツォ・ベラスコーニ

（44歳）
イタリアの軍需メーカーの重役。気のいい紳士風だが、どうもウソっぽい。

霧姫

（15歳）
DDの直属の上司。未来からヴィジフォンで通信してくる天才少女。

ツェペシ公

（年齢不詳）
ルーマニアの没落貴族。脳天気な性格からして、どうもDDに似ている。

イーシャ・ノリグスカ

（27歳）
ハデ好き、噂好きの有閑マダムだ。地味で控えめな夫のワクラウと旅行中。

レニ・ラヴァル

（18歳）
"ローレライ号"に幽閉されているという謎の少女。特殊遺伝子の持ち主。

リヒャルト・シュトラッサー

（48歳）
大地主の資産家。意志強固で屈強。一人娘のカーリンを溺愛している。

ハイニ・ディットマー

（43歳）
ツェッペリン社の主任技師。ローレライ号の設計担当。超一流の技術者。

マリア・ヘルシング

（23歳）
名前からしてDDの天敵らしい歌姫。歌も歌わないし、どうも怪しい。

カーリン・シュトラッサー

（17歳）
物静かで夢見がちの少女。幼いころ母を亡くし、父の慈愛のもとに育つ。

エルヴィン・グルンツ

（19歳）
ローレライ号のスチュアード。気が強く、潔癖（？）。女の子っぽい。

クセのある登場人物たちの中で、ひときわ異彩を放つのが鳴神雷蔵。主人公という立場を超え、吸血鬼というキーワードと、アクの強い性格で物語全体の牽引役となっている。その能力は、乙女の血を吸うとパワーアップ（ポパイだね）、手に触れた物の由来や所有者などが分かるサイコメトリーなど。マントを使えば、姿も隠せる。探偵として、これ以上はない逸材だ。

いかにも胡散臭い者たち、何も知らずに事件に巻き込まれる無垢な者たち。鳴神雷蔵とあなたは、この２日間の運命の旅の中で、どのような真実を知ることができるのだろうか？

以下、次号へと謎は深まるのみ。

©1995 ASCII Corp.／System sacom／園田英樹

アスキーより／この記事が載るころにはゲームエキスポもCSGも終わっていると思うけど、みなさんは時空探偵DDを見てくれましたか？　マスターアップに向け、現在鋭意制作中です（もり上がる力こぶ）！　待ってて下さいね。（長内）

ポリゴンを駆使した超リアルパチンコゲーム

ヴィクトリーゾーン ～リアルパチンコシミュレーター～

3月31日発売
ソニー・コンピュータエンタテインメント
5,800円
1P
メモリーカード×①B
――――

日本じゃなきゃできないギャンブルといえばパチンコ。最近では外人さんのパチンカーをよく見かけるほど、その熱烈な人気はとどまることを知らない…でもよく負けるんだよこれが。そんな悔しさいっぱいの人は、このシミュレーターで研究してはいかがかな。台の表示が3次元だから釘もバッチリ見られるし、業界の大御所SANKYOの台が10種類も揃っている。感謝！

細部までリアルな本物指向

台がリアルなのは写真を見てもらえば分かってもらえると思う。しかし、見た目がリアルだけじゃないところがこのゲームのミソ。玉の動きや挙動なども、3次元で計算して表現することにより、既存のパチンコゲームでは味わえなかった「本物に近い感覚」が楽しめるのだ。設定や釘の変更も、細部にわたり可能になっている。

SANKYOの実機が新旧問わず10種類もある。あの名機がCD-ROMで今、蘇る！

もっとも本物に近い感覚を持つ。3次元で計算されたからこそ可能な玉の動きや挙動を再現！

さすがソニー!! BGMは超豪華

さて、パチンコ屋で流れているものといえば有線放送。というわけで、このゲームにはホールの雰囲気を出すため、多くの曲がBGM(といっても本物だ)として収録されている。最近は「軍艦マーチ」よりも「トゥルース」を使うホールが増えている。

- ●トゥルース／T―スクエア
- ●ビバ！ケ・セラ・セラ／市井由理
- ●恋しさと せつなさと 心強さと／篠原涼子with t.komuro
- ●初恋／村下孝蔵
- ●モルツのテーマ／THE真心ブラザーズ
- ●24時間の神話／ボイス
- ●軍艦マーチ

自分で台の調整ができる！

このゲームの醍醐味は、なんといってもこの機能。あらゆる角度(拡大、縮小も自由自在)から台を見られる点だ。これにより、数百本ある釘1本1本の状態が手にとるように分かるようになっている。これまでに、ここまで釘の研究ができるものはなかったと断言してしまおう。

細部までコンストラクションで調整する。基本中の基本である釘の変更は心して掛かれ。

釘の調整方法は、重要なポイントごとをセミオートマティックに行うことができる。「ぶっこみ」と呼ばれる天釘部分や、ゴーチャッカー周りの「ヘソ」部分などの細かい調整が可能だ。

各種設定の変更も充実しており、デジタル機の大当たり確率はもちろん、連チャンシステムも5種類、羽物なら役物に溜まった保留玉の開放タイミングなんてものまで設定できる。これらの機能をフルに活用して、研究するのも楽しいのだが、オリジナルモードでプレイヤー独自の台を作るのも、研究とは違った楽しさがある。このオリジナルモード用の台は10種類用意されており、どれも実際の営業に耐えうる程クオリティが高い。

©Sony Computer Entertainment Inc. ©SANKYO

3つのモードで楽しみいろいろ

プレイできるモードは3つあり、どのモードも多くの要素をプレイヤーの好みに応じて自由に変更できるコンストラクションがある。

オリジナルモード

このゲームのオリジナル台9種類をプレイできる。ノーマルデジタル機から確率変動機、大量出玉が期待できる羽物など、どれもが完全オリジナル。盤面のデザインも、その日の気分で変更できる。

SANKYOモード

パチンコ業界の老舗SANKYOの実機10種類がプレイできる。SANKYOの歴史を語るには外せない名機が揃っている。きっと1種類は、心に残る名機がキミにもあるはずだ。SANKYO独特のあのサウンドも忠実に完全再現。

アタックモード

このモードはちょっと変わりダネ。なんと複数のプレイヤー同士でパチンコ勝負をするモードだ。このモードは最大4人まで参加可能。時間や持ち玉などの設定をしたら入念に台のチェックをして、これと思える台を1台選んでいざ勝負！ 釘の見分けが試されるので意外に実戦向きかも知れないぞ。

アタックコンフィグで勝利条件を設定する。台を見る目と、日頃鍛えた腕だけが頼りだ！

有名人の描いたセルで楽しめる

各界有名イラストレーター、マンガ家、アニメーターがデザインした6種類のセル盤を使い、自分だけのパチンコ台が作れる。役物に合わせたり、色合いで決めるなど自由な組合わせが可能だ。

これ以外にもなんと10種類のオリジナルセル盤も用意されている。

SANKYOの歴史がまるごとつまっている

ここではこのゲームに収録されているSANKYOの歴史を築いた台をいくつか紹介しよう。あるときはふところを温めてくれ、そして枯らしてくれた…だからパチンコは止められない。いや本当に。

スーパーコンビII

1987年1月にリリースされた一発台。どこに行っても見かけるほど多くの人に愛された。今ではこのタイプの台を見ることはまったくない。当時打てた人は幸せ者だろう。役物に入賞すると周りの人が注目するため、はずれたときは悔しさが倍増した記憶がある。一撃で4000〜5000個の出玉なんて、もう味わうことができないかも……。

マジックカーペットI

1988年11月にリリースされたかなり古い羽物機。当時あまりたくさんは見かけることができなかった台だが、決してつまらないわけではない。むしろVゾーン入賞時のアラビア風のメロディが心地良く、音の重要性を示した名機。羽の開閉が小さいため、拾わせるのが大変だ。玉が役物に保留するため、当時の羽物にしては出玉が多かった。

フィーバーフラッシュI

1990年8月にリリースされたドラムタイプのセブン機。有効ラインが3ラインあるので、ダブルリーチがある。この機種登場以降、ダブルリーチのある機種が増加することになる。この機種は10カウントで10ラウンドだが、アタッカーの左右にこぼれた玉に入賞チャンスがあるため、当時釘の状態次第でかなり出玉に差が出ることがあった。

フィーバーパワフルIII

1992年9月にリリースされたSANKYOの液晶デジタル機第1弾。未だに場所によっては現役機種（柴又の宇宙センターにはある）。当時、オールセブンで数千発サービスなんてことをやっていたホールもあった。パチンコ台にキャラクター性を持ち込んだ機種でもあり、その後フィーバーフェスティバル、ガールズなどへと継承された。

歴史の足跡を見る

平和、西陣と共に、いつの時代もエポックメイキングな話題を提供してきたSANKYO。羽物から現在のデジタル機全盛の時代へと変わり、ゲーム性も著しく変化した。このゲームで、そんな時代の移り変わりを感じるのもいいかも知れない。

SCEより／ 皆様、大変・大変長いことおまんたせ致しました／ ソニーコンピュータが贈る、この超大作パチンコゲーム「ヴィクトリーゾーン」を心ゆくまでお楽しみ下さいです。ほんとに。ぜったい。まったく。（ステハニー☆林）

SCEより／ゲームの王道、戦国サイバーパンクSLGがついにPSに登場します！ その名も「藤丸地獄変」。異彩を放つはぐれ透波たちの戦国絵巻、近日公開予定なので乞う御期待ください。（ステハニー☆林）

FUJIMARU'S WORLD

戦国時代に絡み合う忍者たちの青春群像

藤丸地獄変

夏発売予定
ソニー・コンピュータエンタテインメント
6,000円（予定）
1Pのみ
未定
――――

今夏の発売に向け、着々と開発が進む「藤丸地獄変」。プレイステーションのハードを活かし、独特の世界観がリアルに構築されつつある。今回は、プレイヤーが出会うことになるこの世界の住人たちを、簡単なプロフィール付きで紹介する。様々な因縁を持った登場人物たちと、ゲームのどの部分で会えるのかはまだ秘密だけど、世界の雰囲気を味わって欲しい。

いよいよ明らかになる藤丸ワールドの全貌

はぐれ透波

武田信玄が密かに育て上げた超エリート忍軍。その存在は、他の様々な忍軍に「彼らと手を組めた者が時代の覇者となる」とまでいわれるほど強力。

煉鈁藤丸
朱雀・白虎・青竜・玄武の四神の守護の下、それぞれの型を使った決め技を得意とするらしい。からくりや化学をあてにせず、己の精神力と体術に頼る生粋の忍者。物語の主人公。

裁縫屋甚也
見た目は恐ろしい姿だが、実は臆病で神経質。からくり使いの33才。

地獄極楽
はぐれ透波のまとめ役の老人。からくりには疎く、多少ボケ気味で年齢不詳。

オロチの傍太
蛇を自由に操る特殊能力を持っている、若干8才の少年忍者。

送り屋岩鉄
武術の達人で特に関節技が得意。術より技を得意とする43才の男。

朧影のかなめ
忍法は使えずからくりにも疎いが、降霊や予知など巫女の能力がある15才。

煙羅の助八
あらゆる薬品を調合し八色の煙を自在に操る。幻術が得意な37才。

霧隠才蔵
霧を自由に操る天才忍者。天性のセンスがあるが藤丸たちと馬があわない21才。

韋駄天風子
かなめと共に隠れ里にやってきた見習い巫女。元気いっぱいの14才。

肉玉塀五郎
筋肉がほとんどなく脂身ばかりで刃物が効かないゴム男。29才。

傀儡の楽天丸
人形を使った忍術を得意とする。人形遣賽天太と双子の12才。

切り回し驛丈
からくり作りに命を懸ける二枚目男。破天荒な性格の27才。

人形遣賽天太
人形作りにかけては天下一品。常に傀儡の楽天丸と2人で行動する。

伊賀忍軍

百地三太夫が軍団長を務める史上最強の忍軍。普通なら軍団長クラスの3人が揃っているのと、蓄積された化学力により最強の座を維持している。

石川五右衛門
忍軍の切り込み隊長的な役割を務める無類の戦好き。

百地三太夫
伊賀忍軍の軍団長。幻術の達人。複数の影武者がいるらしい78才の老人。

音羽の城戸
三尺ほどの小男だが、肩に二連装のランチャーミサイルを装備。風の如き素早さを持つ男。

透波忍軍

信玄が取り入っていた忍軍だが、彼の死と共に闇に消える。軍団長・加藤段蔵のワンマン忍軍。

加藤段蔵

謎の忍軍たち

他の忍軍と違い少人数で構成された忍軍と、個人で行動する独忍たち。彼らの素性などは現時点では秘密。

果心居士
変身の達人。性別、年齢、身長、体重を自由自在に変化する。

地雷也
人が良いのでよく騙されるが、怒らせると誰よりも恐い32才。

雑賀孫一
火薬の扱いにかけての達人。戦国時代のテロリスト。

蔦丸・綾
野生の狼を統率している忍犬。いつも一緒に行動する。

©Sony Computer Entertainment Inc., 制作 パンドラボックス

これが戦闘シーンだ!!

戦闘フィールドでは、各ステージごとに、敵忍軍との戦闘が繰り広げられる。はぐれ透波たちは、自らの鍛えた技や術などを駆使し全国制覇を試みる。やはり戦闘シーンはゲームのメインだ。

はぐれ透波たちはそれまでに受けてきた訓練のデータとともに戦いに挑む。この画面では戦闘能力を確認することができる。ただ戦うだけでなく、自軍忍者たちの能力や特性を生かしながら、臨機応変に敵に対応できる頭脳も必要だ。

フィールド上で敵忍軍と出会うとこの画面が表示される。まずは、敵の確認。戦うべきか否かの選択だ。

敵もかなりの必殺技を持っているようだ。全国制覇は並み大抵のことでは成し遂げられない。

戦闘シーンはこのように美しいグラフィックで示される。必殺技もこの迫力だ。開発中の画面ながらこのクオリティーには全く驚かされる。さまざまな必殺技にも期待が持てる。

楯岡道順

剣術に関しては伊賀忍軍随一の腕前。顔色が白いのは不治の病に侵されてる為。

甲賀忍軍

一部隊のような存在だったが、伊賀の内部分裂と共に頭角を表す。

服部半蔵正成

実際の戦場を駆けるのは正成の役目。22才の大柄な男。

服部半蔵保長

伊賀忍軍の別動部隊的な役割を強いられている甲賀忍軍の頭領。44才。

拓殖忍軍

大助と佐助以外は、猿で構成された忍軍。

猿飛大助

猿を扱わせたら右に出る者はいない猿使いの翁。忠実な猿の数は数千匹。

猿飛佐助

大助の曾孫。驚異的な素早さと跳躍力を持ち猿語が得意な11才。

神楽衆

軍団長は幼さの残る小娘。五輪音楼という特別配下を持つ。

音無の萌

平然と大技を使うがまだあどけない少女。気分屋でわがままな天才忍者。12才。

琴

暗殺専門の忍者集団・五輪音楼の一人。22才のうら若き乙女。

鼓

手にしている鼓は小型バズーカでかなりの破壊力を持つ。

笛

道化師の様な格好でいつもおちゃらけている剽軽もの。

三味線

五輪音楼のリーダー。老いてなお盛んで男好きな老婆。

歌姫

非常に美しいが実は男。その素顔は不明。23才。

根来衆

戦国時代のマッドサイエンティスト上雁杉野坊。53才。

鉢屋衆

流浪の盗賊集団、鉢屋衆の頭領、力野轟陽。ただの盗賊。45才。

土蜘蛛衆

蜘蛛というよりガマガエルな様相の青汁蟲助。年齢不詳のせむし男。

牙狼忍軍

巨人のようにデカい男、獣王丸。怪力が自慢の19才。

志摩葵

いわゆる醜女。その怒りと憤りが彼女を軒猿衆の頭領にした。

志摩紅

葵とは似ても似つかない姉。軒猿衆を陰で動かす女。

風魔忍軍

風魔小太郎が軍団長を務め、彼以外はすべて「くノ一」で構成されている忍軍。

この忍軍は2つの部隊で構成されており、阿毘羅が率いる最新兵器で完全武装した戦闘要員・阿女隊と、知能派・吽毘羅の率いる精神増幅装置を装備した吽女隊に分かれている。その実力は、伊賀忍軍に匹敵し、「風魔吹くとき、天地が割れる」といわれる風の忍軍。

風魔小太郎

腰まである長い髪を自在に操り、敵を突き刺したり切り刻んだりできる。また風を操ることが得意で方向、速度、強弱を自由に発生させることができる。31才。

阿毘羅

皮膚自体が鎧の役割をする鋼鉄の肉体を持つ、風魔阿女隊の指揮官。27才。

吽毘羅

風魔小太郎の知恵袋。適切な状況判断と膨大な情報を分析して最も正しい予測をする。

SCEより／ジャンピングフラッシュだムー！ 超ゆるいトビゲーだムー！ ムームー星人はムー！ ムームーとしゃべるだムー！（ステハニー☆林）

コックピット視点でジャンプするとはスゲェーぜ!!

Jumping Flash! ～アロハ男爵ファンキー大作戦の巻

4月28日発売予定
ソニー・コンピュータエンタテインメント
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×③B
———

アクションゲームというと、操作キャラを横や上から見たものが頭に浮かぶと思う。だがこのゲームでは、自分のキャラの姿を見て遊ぶのではなく、キャラの目を借り、まるで自分がその場にいるような感覚で敵キャラやフィールドを眺め、フルポリゴン表示されたステージ内を暴れ回る。3Dジャンプアクションシューティング＋踏みつけ攻撃可能とでもいいましょうか!?

3D空間内でホップステップジャンプ!!

プレイヤーが操作するのは、ウサギ型ロボットの〝ロビット〟。画面にはコックピットから見た様子が映し出され、まるで自分の目で見ているかのようなパラレルワールドが目前に広がる。プレイヤーは、そのフルポリゴン表示された山あり谷ありのアスレチックフィールド内を冒険していくわけだ。足場から足場へとジャンプを繰り返し、隠されているアイテムを探し集め、ゴールを目指す。出現するおじゃまキャラ（もちろんフルポリゴン表示）を、ビーム砲や踏みつけ攻撃でこらしめつつ進んでいこう！

カワイイ敵キャラさん

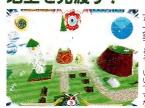
種類が豊富に用意されている敵。カワイイやつをピックアップだ。

カエルさん　ダイナマイトフンコロガシ　蛟プロペラ

ステージクリア

コックピット視点だから通常は自分を見ることができない。ステージをクリアしたときだけだね。

地上を見渡す！

高い場所に登ると、眼下の地上を一望できる。いいですな。

のびのびジャンプアクション

ジャンプ

ロビットは3段ジャンプができる。高くジャンプすると自分の足元を見るような視点に変わり、着地点の調整が可能になる。

ジャンプ後は足元を見られるので着地がしやすい。

上を見る

空を見上げることも可能。上空に何があるのか確認してからジャンプ！

おじゃまキャラをこらしめろ

踏みつけ

搭載されているビーム砲と踏みつけ攻撃で、敵キャラをこらしめよう。踏みつけながらビーム砲を撃つこともできる。

ジャンプした後、敵の頭上に乗って踏み踏み攻撃。

ショット

前方にビームを発射できる。弾数制限がないので、撃ちまくっちゃおう。

アイテムで敵を一網打尽

落ちているアイテムを使って攻撃することも可能。花火系が多く、派手に爆発するのがいい。ねずみ花火はちゃんと回転する。

ロケット花火

三尺玉

ねずみ花火

PRE ストーリー

宇宙を股にかけて暗躍する悪の科学者〝アロハ男爵〟。彼の悪だくみによって、とある惑星の特に美しい表面6つが持ち去られ、男爵の別荘になってしまった。キミは宇宙市役所、惑星相談課の職員となって、男爵の手から惑星のかけらを取り戻すのだ。

アロハ男爵登場

こいつがアロハ男爵。惑星のかけらを宇宙空間に浮かべて優雅な別荘ライフを送るのが目的らしい。

クラゲラーG出現

クラゲの形をした巨大ロボットが惑星の中でも特に美しい6地域をくり抜いた。

惑星表面を宇宙へ

手下のムームー星人がクラゲラーGを操作。大気圏を離脱して宇宙空間へ……。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

万能型害虫駆除マシーンが今日もゆく!!

制限時間内に４つのジェットポッドを取る、これがプレイヤーの目的。ロビットはコンパクトに設計されているため、惑星間の移動をするほど大燃料を積めない。おじゃまキャラの攻撃をかわしながら、ジェットポッドを４つ集めて、時間内にジャンプ台となるゴールにたどりつくと面クリア。そのジャンプ台を利用して、ロビットは次のステージへ飛翔するんだ。

ステージは、１ワールド３ステージで構成されているので、全部で６ワールド18ステージを冒険することになる。

ワールド１のステージマップ。６ワールドあるから全部で18ステージとなる。ボリュームたっぷりだ。

ボーナスステージへGO!

ボーナスリングをくぐると、ボーナスステージへ進む。ここでは、フィールドにある風船を割ることでボーナス得点が加算されていく。

ビーム砲と踏みつけ攻撃で風船を割る。全部割るとロビットの残りストックが１つ増える。

ジェット燃料を集めてゴールへ

隠されている４つのジェットポッドを探し出してゴールを目指そう。燃料はニンジンの形をしているからすぐに分かるはず。コックピットのモニターにはセンサー機能が付いているので、ジェットポッドとゴールのジャンプ台に接近すると、センサーが反応して画面上に位置を表示してくれる。活用したいね。

ニンジン型の燃料を４つ集めてゴールへ。センサーを頼りにしながら探そう。

奇想天外なフィールドで暴れる

遊園地、火山地帯、遺跡、ビジネス街など、遊び心いっぱい、夢いっぱいのフィールドが多数用意されている。ジェットコースターもあるんだ。

火山地帯では火山で目玉焼きを焼いている。乗っかると熱い！

遊園地にはジェットコースターもある。本物みたいで迫力満点。

でかいボスキャラと１対１のバトル

各ワールドの最終ステージには、クラゲラーＧを操るボスが待ち受けている。ボスとの１対１のバトルに勝利すると、ワールドクリアになる。

上がワールド１、下がワールド２のボス。けっこう手こわい。

そしてワールド３のボス。踏みつけながらビームを撃とう。

ダンジョン面も用意されている

屋外だけでなくダンジョンの中を冒険することもある。天井の低い所では、ジャンプすると頭をぶつけちゃうので注意。歩いていくしか……。

壁面のグラフィックが超グッド。エジプトのあれですな。

狭いので敵弾を回避するのが大変。やられる覚悟で進め！

ムームー星人くだを巻く

ボスを倒して１つのワールドを取り戻すと、デモCGが流れる。ムームー星人が、キミたちにやられたのに腹を立てて、やけ酒をあおって飲んだくれているんだ。

愛のムームー劇場。やけ酒をあおって、くだを巻いている。「飲まずにいられるか〜」。

万能型害虫駆除ロボ「ロビット」出動せよ

惑星は穴ぼこだらけ

そんなこんなで被害にあった惑星は穴ぼこだらけに。練習用のゴルフボールだな。

クラゲラーの数が…

クラゲラーＧの数が増えて全部で６機に。１機に３地区、計18地区が宇宙へ……。

宇宙市役所参上

近隣住民からの苦情を受けて、宇宙の平和と公共の利益を守る宇宙市役所が参上。

市役所内惑星相談課の命を受けて１人の若者がロビットで出動。単身、アロハ男爵の別荘を目指す。

巨大な機械が埋め込まれた回転島「メカニック時代」

MYST

発売中
ソフトバンク
7,800円
I Pのみ
メモリーカードX②B
マウス対応

今回攻略する時代は、巨大な機械の謎が眠る「メカニック時代」。これまで攻略したセレーネ時代、ストーンシップ時代と比べて、このメカニック時代は、4つの島から構成されているちょっと複雑な世界だ。特に操作パネル系の謎が多く、しかも操作がかなり難しい。正解は分かっているけど訓練が必要なものが中心になるので、忍耐強く何度もチャレンジして攻略していこう。

クロックタワーの謎を解いて、サンクンギアの扉を開こう！

さて、いよいよこの謎深き傑作アドベンチャーゲーム「MYST」の攻略も、ついに終盤戦に突入する。これまで、ミスト島、セレーネ時代、ストーンシップ時代と攻略してきたわけだが、残る時代はあと2つ。メカニック時代とチャネルウッド時代と呼ばれるこれら2つの時代は、セレーネやストーンシップと同じく、まずはミスト島での謎を解いてから行くことになる。今回は、そのうちのメカニック時代について、詳細に攻略していくことにしよう。

まずはミスト島からメカニック時代に行く方法。メカニック時代への入口は、ミスト島の港の近くにある「サンクンギア」と呼ばれる大きな歯車の場所だ。

ということは、メカニック時代に行くためのヒントを得るには、ライブラリ内のマップで、観測タワーをサンクンギアの位置に合わせればいい。

これに気づけばあとは簡単。早速観測タワーに登ってヒントを見てみよう。

「2：40　2，2，1」

このヒントが何を示すのか、まずはよく考えてみよう。前半は時刻、後半は数の羅列であるわけだが……。しかし、どうやら時刻のようだ。ミスト島の中で時刻に関係のある場所はプラネタリウムと、クロックタワーの2カ所だけ。しかし、プラネタリウムはストーンシップ時代に行くときにすでに使用しているため、もう使うことはないだろう。ここでは、クロックタワーが正解だと考えた方がいい。

陸地から離れた場所にあるクロックタワーの前には、2つのハンドルと1つのボタンがついた操作パネルが置いてある。これの使い方を正確に把握することで、クロックタワーまで行くことができるようになる。まずはパネルを操作して、いろいろ試してみよう。

パネルをうまく操作して時計盤を「2：40」に合わせることができれば、陸地とタワーの間に歯車の橋が現れる。これでタワーの中に入れる。

タワー内の機械の操作には、時間制限が設けられている。迅速に操作しなければならない。

クロックタワーまで行き着くことができたら、早速扉を開けて中に入ってみよう。ここまでくれば、メカニック時代までもう一息。

今回、マップでは観測タワーの向きを右下のサンクンギアに合わせなければならない。写真では、すべてのマーカースイッチを作動させ、建物を全部表示させているが、もしひとつの時代に行きたいというだけならその必要はない。建物が表示されていれば観測タワーは設定できるようになっている。

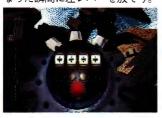
観測タワーの中で得られるヒントがこれだ。「2：40」と「2，2，1」はそれぞれ別のヒントとなっていることに注意しよう。

ライブラリーから正面の道をまっすぐ行くと、このクロックタワーに突き当たる。手前のパネルで、タワーの時計盤を操作できる。

2つのレバーをうまく操作し、3桁の数字を合わせる。

クロックタワーの前にある操作パネルはタワーの時計盤と連動している。これを、ヒントの「2：40」に合わせれば、タワーの中に入れるというわけだ。操作パネルについている2つのハンドルは、右のハンドルが5分刻み、左のハンドルが1時間刻みで、タワーの時計を操作することができる。

うまくタワーに入ることができれば、3桁の数字が表示されている機械を見つけることになるだろう。さあ！　ここで2番目の謎だ。ヒントにあった「2，2，1」の順番にこの数字が並ぶよう、2本のレバーを操作しよう。これを成功させるためには、右レバーを2回引いてから放し、一番上の数字を2としてから、左レバーを引いたままにして一番下の数字を3とする。そして、真ん中の数字が2になった瞬間に左レバーを放そう。

クロックタワーの謎をすべて解くと、サンクンギアの巨大な歯車の下から、メカニック時代に行くための「ミストの本の部屋」が現れる。

メカニック時代に着いたらスタート地点の横にあるパネルに注目しよう。ここに正解のシンボルを入力することが、この世界での目的となる。

ソフトバンクより／謎が解けると思わず「フッ……。」とニヒルな笑みを浮かべてしまった「MYST」でした。皆さんはいかがでしたか？　次のタイトルもひとくせ、ふたくせあるものをと考えています。楽しみにしてくださいね!!

©1994 SOFTBANK, SOFTWARE COPYRIGHT 1994, CYAN, INC. AND SUNSOFT. ALL RIGHTS RESERVED.

メカニック時代MAP

メカニック時代には4つの島があり、中央の島を回転させることによってそれぞれの小島に行くことができる。中央の島は3層構造になっており、ここがメカニック時代探索の中心となる。アクナーとシーラスの部屋もここにある。

シンボルコードの台

北の島

回転する中央の島

シンボルコードの台

東の島

南の島

ミストの本への隠し階段

スタート地点

アクナーとシーラスの部屋で青と赤のページを探せ！

メカニック時代は4つの島で構成されている世界。この世界に来たら、まずは一番大きな島の中に入り、いくつかの部屋をめぐってみよう。ここには、ストーンシップ時代でもそうであったように、アクナーとシーラスの部屋がある。この2つの部屋で、赤と青のページを見つけることができるはず。

シーラスとアクナーの部屋には、それぞれ秘密の部屋が設けられている。ここに入るためには、2つの部屋にある椅子の横の壁に注意しよう。

巨大なメカニックを操作して、島全体を回転させる

メカニック時代は、その名の通り巨大なメカニックによる謎が隠されている世界。

この世界に入り込んで最初に降り立った場所の近くで、プレイヤーは4つのシンボルを入力できるパネルを発見したはず。このパネルの正解を見つけだすことが、メカニック時代における主な目的になっている。

シンボルの正解を見つけだすには、まず中央の島にあるエレベータに乗る。ただしその前にエレベータの地下にある部屋に行き、エレベータ自体を回転させなければならない。

うまくエレベータを作動させることができたら2階に行き、エレベータから降りる前に壁の真ん中のスイッチを押す。これを押すと警告音が鳴り始めるので、その音がやむ前に外に出る。これで、エレベータの上にある島を回転させる装置にたどり着くことができる。

この装置を操作すれば、正解のシンボルがある北の島と東の島に行くことができる。

残るはあと一時代だ!!

エレベータの地下の部屋にはこのような操作盤がある。レバーを操作して、円のマークの抜けている部分が重なるようにすればＯＫ。

アクナーの部屋にある島の回転シミュレータ。左レバーが動力、右レバーで回転スタートだ。パワーをオフにしたときの音がヒント。

エレベータの天井についている島の回転操作盤。島がどの方向を向いているかが一切分からないので、まずはシミュレータの方を練習しよう。

シンボルは東と北の島にそれぞれ2つずつ置かれている。このシンボルを発見してパネルに入力すれば、ライブラリへ帰ることができる。

限りなく美しいCG。
話題の次世代アドベンチャーゲーム登場!!

PlayStation

［ミスト］ 標準価格7,800円

TM

図書館、プラネタリウム、ロケット、時計台、巨大歯車、船の模型が沈んだ池が点在するMYST島。隠された謎を求めて、プレイヤーは一冊の本を手がかりに数々の謎と仕掛けを、パズルを解くように解明していく。深い霧の中で待ち受ける展開、予想外の出来事、仮想世界MYST島と4つのミステリアスな幻想の世界を冒険する新感覚インタラクティブムービー型アドベンチャーゲーム。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Software Copyright 1994. Cyan,Inc.and Sunsoft.All right reserved.

ソフトバンク/出版事業部 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL.03-5642-8146

フリッパーテクニックで勝負だ！

球転界

3月31日発売
テクノソフト
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×1Ⓑ
――――

ピンボールとはそれ自体、いたってシンプルなルールのゲーム。ところが、軽快なテンポで心地よい偶然性がおりなすスリル感は興奮ものだ。シンプルでスリリングなピンボールに、家庭用ゲームならではの派手な演出や、コミカルで変わったシステムを取り入れ、いっそう賑やかに楽しく、しかも手軽にプレイができるピンボールゲーム。これが「球転界」の醍醐味だ！

次世代ピンボールはこれだ！

プレイステーションで初のコミカルでファンタジーなピンボールゲーム。プレイヤーは、伝説の3人の勇者から一人を選択。すると選んだキャラがボールになってゲームスタートだ。各キャラには特殊技があり、破壊力型（破壊力3倍）、スコア型（スコア3倍）、バランス型（破壊力とスコアが1.5倍）の中から好みでキャラを選ぶことができる。最初の持ち玉は計3個で、持ち玉の数だけキャラの変更が可能だ。フィールドは最上界から「天空界」「地上界」、そして「魔界」の3つのステージが用意され、魔界より下に落ちるとゲームオーバーとなる。

他に敵キャラや仕掛けもユニークで楽しいものが多い。各層の特定の（例えばサタンの口）場所に入ったときにスロットバンパーが揃うと四天王ステージへ突入。そこではサキュバス、サタン、ハーピー、ウサ子とのミニゲームが待っている。4人を倒すと、いよいよ魔王ボールビンの待つ最終ステージが待っている。

スロットバンパーの揃い方によって、四天王ステージへと突入する。ちなみにこれは、サタンステージで勝利したところの図。

天空界

ステージのなかでは最高層に位置する天空界。楽しさを重視したステージ構成で、お立ち台シップに代表されるようなド派手で奇抜な仕掛けがてんこ盛りのステージだ。まず画面の上から「天空のネオン」、変な太陽が「ルーレット・サン」、左の神殿が「封印の神殿」、その下が「フージン」だ。そして画面中央がお立ち台シップ。「ボンオドラー」を中心に「ビートマッチョ」がポーズを決めている。

地上界

中間に位置するのは地上界のステージ。基本的にはオーソドックスな作りをしていて、一番ピンボールがエンジョイできるステージでもある。が、仕掛けも盛りだくさんでカニが降ってきたり、女神の目からレーザー光線が降り注いだりとナゾの一面も持っている。画面の左の女神が「早乙女ちゆき」、その下が「花の兄弟」、中央は「スロットバンパー」、左は「サキュバス」と「パックンサウルス」。

魔界

このステージは最下層に位置する。ここから落ちると持ち玉を失うことになり、実は最も危険なステージでもある。が、その半面、破壊できるオブジェの数も多く配置され、スコアも稼げるようになっている。では画面左から「天への道」、その下が「開かずの扉」、中央は「しもべのコウモリ」に「サタン」。左上は「ハーピー」、その下は「くっつきヘルパー」、いちばん下は「岩石のストッパー」だ。

ピンボールの基礎用語辞典

ドロップターゲット
ボールが当たるとプレイフィールドの下に沈むターゲット。もともとは長方形のターゲットで視覚的な楽しさがある。

リターン・レーン
フィールドの下部左右のレーンで、フリッパーにボールを誘導するレーンのこと。フリッパーテクはリターン・レーンの使い方も重要。

アウト・レーン
これはボールを死に至らしめる装置なだけに、球転界では「くっつきヘルパー」のような救済措置もとられる。

フリッパー
フィールドの下部に左右一対ある、野球のバットのようにボールを叩くもの。また、ピンボールマシン自体をこう呼ぶこともある。

バンパー
ボールをはじき飛ばす装置。現在のピンボールマシンでもあってせいぜい3個。ルール上、バンパーでの得点はさほど高くない。

スリングショット
フリッパーの上部にある三角形の部分の長辺を特にこう呼ぶ。プレイフィールド内のボールをはじき飛ばしボールにスリルを与える。

ボールセイヴァー
フリッパーとフリッパーの間に出てくる円筒形のプラスチック部品が本来のもの。ボールが落下する隙間を防ぐ役割をしている。

プランジャー
ボールをプレイフィールドに打ち出す、バネ仕掛けの装置。またはコイルの中の鉄の芯を指してプランジャーと呼ぶ。

Ⓒ1995 Technosoft

各階層のポイントをチェックしよう

ピンボールは、ただ落ちてくる玉を打ち返していればいいというものではない。ターゲットを定めて正確なショットをすることがスコアに反映する。そこで、ここに各層の高得点につながるポイントを紹介していこう。

魔界

スケルトントリオは倒すごとに違う楽器を演奏する。そのつど得点は高くなる。

まず「サタンの口」のボーナスポイントを獲得するために、魔界の左端にいるスケルトンの3匹を全滅させる。その後「開かずの扉」を狙うと良い。10回の接触で破壊することができる。破壊すると天への道が開かれ、双子の女神のちゆきによって一気に天空界へ。次は画面右上の「ハーピー」。なんと64回接触の破壊でスペシャルポイントが1000万点も獲得できる。

サタンは意外とフリッパーに近い位置にいるので、跳ね返り玉を取りこぼさないように注意。跳ね返りに自信のない人はサタンの頭にいるコウモリを狙おう。うまくコウモリがボールを取ると下からストッパーが出てくる。

地上界

地上界はひたすら早乙女ちゆきの手の中を狙おう。すぐに天空界に行くことができる。

双子の女神「早乙女ちゆき」の手の中にボールが入ると天空界の水瓶にワープ。短時間にボールが顔に3回接触すると顔が激怒状態になり、目からレーザーを発射する。そのときバンパーはフォーメーションチェンジし12万点が入る。画面右は「パックンサウルス」で、口に入るとボーナスを精算したり「スロットバンパー」が回転して、四天王ステージへの入口にもなる。

ホールにうまく入ればプレイ中の基準点、賭率、倍率が精算される。でも、スコアが10万点以下だと吐き出されてしまいスコアを精算することができない。

スロットの絵柄はハーピーの顔、ウサ子の顔、サキュバスの顔、サタンの顔、金貨、ランドガニがあり、スロットにもいろいろな役がある。

天空界

天空界に着くと画面左に「月並男爵」がおり9回の接触で破壊可能。その際7万7000点を獲得できる。「月並男爵」は「ルーレット・サン」に変化し、指のチェッカーが回転するとルーレットが回りだす。少女マンガ顔は「ジプシーレイナ」、メカ顔「テクノ将軍」、劇画顔「ビートマッチョ」がある。

天空界にもストッパーが存在する。お立ち台シップが出現し、ダンスが始まると「雲三郎」が現れる。このストッパーは、魔界のものより小さめなので慎重にいかなければならない。とにかくこの天空界の破壊可能オブジェは多数あるので爽快。なんでも壊して、ふだんのウップンをはらしまくろう。さて、余裕があったら神殿を破壊してみよう「魔女ゴクワルサー」を拝見することができる。

伝説の3人の勇者が大活躍!

かわいい勇者3人がフィールドで戦うには、まず操作を覚えなければならない。フリッパー操作は「L1、R1、□シカク、×バツ、○マル、方向キー」ボタンのいずれか。他にシューター操作「□シカク、×バツ、○マル」ボタンのいずれか、メニューバードの呼び出し「△サンカク」ボタンのみ、ポーズ「スタートボタン」、台揺らし「L2、R2」となっている。この操作を覚えて初めて、キミにも勇者の資格が与えられるのだ。

☆ソードシールド☆

256と15歳の男の子。256年前、魔王を封印する際に相討ちとなり、年をとらない魔法をかけられてしまった悲運の天才剣士(自称)。特殊技はストライクソード。一定時間威力は3倍になり、ほとんどの敵を一撃で倒すことができる。

☆結城となえ☆

伝説の魔法使い「結城かなえ」の子孫。料理魔法の天才で、いつも料理でしか魔法を使ったことがなかったらしい。特殊技はファイヤーコメット。一定時間通常得点が3倍になる。しかしボーナスやスペシャルは3倍にはならない。

☆ミドらん☆

生後3時間。3日前まで生きていた竜人「ミドらす」の残していった卵から生まれた竜人の赤ちゃん。特殊技はオプションしえる。本体の甲羅から4つのオプションが連なり、一定時間、威力と通常得点が1.5倍になる。

テクノソフトより/物理運動の緻密なシミュレーションはもちろんのこと、ビデオゲームならではの奇抜なフィーチャーがあなたの目をフィールドへ釘付けにします。ビギナーからマニアの方まで存分にお楽しみ下さい。

鉄の機体が軋み、弾幕を張る。銃身が焼け、火薬が匂う

メタルジャケット

今春発売予定
ポニーキャニオン
5,800円
ⅠP/2P通信対戦
メモリーカード×②B
対戦ケーブル対応

日本男児なら、小さい頃は誰でもテレビで活躍したロボットに乗って悪者と闘いたかったと思う。しかし今、その超合金でしか想像できなかった夢が、家庭用ゲーム機で実現してしまうのである。しかも、敵がなめらかに動き、こちらに攻撃をしかけてくるのだ。こういったゲームが多い昨今だが、これは別物と考えた方がいい。その理由をここで紹介していこう。

MJ メカファン待望のリアルバトルがここに実現する

迫る敵機！

敵のロボットがなめらかに しかも高スピードで動く！ 見ているだけでもスゴイ。

白熱ファイト

照準を合わせて狙い撃て！　通信で友達とも戦える。COM戦では、最大8機の戦闘ができるのだ。

このゲームは、設定されたフィールド上で敵ロボットと戦う3Dバトルシミュレーターである。とはいっても、実際にロボットを操作するのでアクション性がかなり高い。また、ロボットをカスタマイズしたり、チームバトルなどを設定することにより、かなり幅の広い遊び方ができる。

さらに、2台のプレイステーションを通信ケーブルでつなげば、人間同士の闘いも可能になるのだ。そう、このゲームは、家庭用ハードの限界を超えようとしているのである。では、内容を具体的に紹介しよう。

フィールドセレクト

戦闘フィールドを選択。6種類の中から好きなものを選ぼう。障害物の多い都市戦や、樹木が乱立する森林での戦闘など、多種多様だ。

タイムセレクト

戦闘時刻を選択する。これによって、戦闘状況が大きく変わってくる。6フィールド×5時刻で、戦場は様々に変化していくのだ。

8機のマシンが選べる

君の操作するロボットや敵のロボットは、あらかじめ用意された計8機の中から選択する。ロボットはそれぞれ移動速度やジャンプ力など基本性能に特徴がある。また、16色のボディカラーが用意されているので、好きな色を自由に選んでいこう。もちろん、自分の好みで選んでもいいだろう。

SELECT YOUR COLOR

アルフォン

←最新鋭のメタルジャケット。ノーマルなフォルムの万能タイプ。主人公ロボットっぽい。

リムズアッド

→ガーゴイルのようなフォルムが奇抜。機動力・上昇力が高い代わり、装甲力が犠牲に。

ギャブラ

←移動力・装甲力に優れるぶん、上昇力がやや劣っている。ハートのマーキングがいかす。

ギルガギーナ

→上昇力・移動力に優れた機体。「装甲騎兵ボトムズ」にも似たヘッドとボディがソソる。

ソルソリア

←上昇力に優れ、移動力・装甲力が弱い。細身のボディだが、実は重武装が可能である。

クォン

→見た目どおりの重装甲だが、ホバリング移動をするので意外と素早い。ネックは上昇力。

ブリッゾ

←アルフォンと同様のノーマルなボディ。上昇力が高く、重武装を行うことも可能。

バオ

→ホバー型移動が可能で、移動力が突出している。「牙」の文字が映える大型機体。

ⒸⅠ995 PONY CANYON INC.

設定された様々な状況で戦闘が可能だ

ロボットの操作は、パッドのボタンをフルに使う。移動は8方向で旋回もでき、さらにジャンプも可能。ジャンプでビルなどの屋上に登って下方向を攻撃したりと立体的な戦いもできる。

また、ロボットの武器は4種類あり、リニアガンとバックボムが標準装備で、他に2つのウエポンが装備できる。ただウエポンはロボットによって装備できるものが変わる。

画面の見方は右に紹介したとおり。まずフィールドレーダーで敵のいるエリアに入ったらメインレーダーで敵を捕捉。あとは、突っ込んで全弾を撃ち込んでもいいし、落ち着いて遠距離から狙撃してもいい。君の好きなように戦えばいいのだ。

① 照準ディスプレイ。ここに入った敵を撃つ。右にカメラアングルの表示がある。

② 現在のカメラアングルを表示。ジャンプ中地上を見たり地上から上空を見られる。

③ 上からダメージ、ブースト(加速移動)、ジャンプのエネルギーメーターが並ぶ。

④ メインレーダー。このレーダー内に敵が侵入すると、視界にマーカー表示される。

⑤ フィールドレーダー。戦闘マップを16のエリアに区分しているのだ。

⑥ スペシャルウエポンなどの残弾数を表示。リニアガンは無限なので表示されない。

時刻によるフィールドの変化

選択できるバトルフィールドは6種類。森林や市街地など、変化に富んだマップが用意されている。さらに、フィールド選択の後、戦闘時刻を設定する。この時刻設定はフィールド全体に影響をおよぼす。その時刻による状況の変化と特徴を、「平野」フィールドを例にここで詳しく紹介していこう。

↑夕方。夕焼けで画面全体がオレンジ色に染まっている。しかし、まだ視界は明瞭。

←夜明け。画面全体が青紫に変色しており、やや見にくい時刻。

➡深夜。視界が0に近く、敵はマーカーでしか確認できない。

←日中。ノーマルで、視界の状況がたいへんよいのだ。普通。

➡深夜の赤外線を使った戦闘。全体が緑色で雰囲気バッチリ。

テクニックを駆使して攻撃

ただ弾を撃っていれば勝てるというゲームではない。必要となる基本的なテクニックを解説しよう。

ブースト(加速移動)を使って、敵ロボットを追撃。ブーストエネルギーを消費する。

視点を変える

ジャンプをして、空中から敵を狙う。ジャンプと同時にカメラアングルを変える操作が必要。建物の上で待ち伏せして奇襲をかけたり、敵の包囲から離脱しながら攻撃したりと応用できる。

2台のPSをつないで通信対戦せよ!

前述したように、このゲームは通信対戦することができる。PSとテレビ、そしてソフトをそれぞれ2つずつ用意して、PS同士を対戦ケーブルで接続すれば準備OK。2人のプレイヤーは各自のロボットに搭乗して戦うことになる。

これまで3Dモノの家庭用ゲームで対戦プレイする場合、画面を二分割するほかなかった。だが、各プレイヤーに専用のテレビモニターがあれば、相手側の画面を見ることができないのでより白熱することは必至だ(ポニーキャニオン開発室にて日夜実証中)。

また、テレビが2台用意できなくても、最近のワイドテレビでは画面を左右に二分割してそれぞれ映像入力できるものが多くなっているので、それを利用するのもテ。相手側画面はまる見えだが、それでも普通のゲームの画面二分割モードとは段違いの迫力が得られる。

ジャンプ中の画面(上)と、それを見上げている画面(下)。「SUB」の文字は開発中のため。

対戦ケーブルはSCEより4月下旬発売予定。皆買えば対応ソフトも増えるぞ。

通信対戦中の図。出演はメタルジャケットの開発スタッフ。

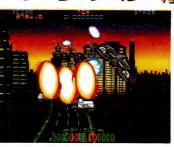
ポニーキャニオンより/とにかく操作感覚は抜群。特に、上空から地上に向かっての攻撃はメタルジャケットならではのシステム。フル3Dの超高速バトルをメタルジャケットでぜひ体験してみてください。戸田誠司氏の音も超カッコヨク、これぞ次世代ゲーム! です。(古藤)

ゲーマーの熱き思い、今再び！

ナイトストライカー

5月発売予定
ビング
6,400円
1Pのみ
メモリーカード×②B
――――

往年のアーケードゲーム「ナイトストライカー」が、新世代ハードのPSで登場する。夜の未来都市が舞台で、独特の雰囲気を持つこのゲーム。現在でも熱狂的なファンが多いが、そんなファンのために、今回はPS版の前半3ステージの画面を公開しよう。また、本誌ライターによるナイストの思い出コラムもあるので、そちらもぜひ読んでほしい。

プレステ版実働画面を公開！！

このグラフィックの美しさは、さすがプレイステーションというべきか。いいデキだ。

ついに、その姿を現し始めたPS版ナイスト。今か今かと待ちこがれている人もいると思うが、今回はなんとPS版のAからCステージを公開する。画面写真を見るだけでも再現度の高さがわかるが、動きはオリジナルと同じか、またはそれ以上になめらかになっている。この移植度の高さは、PSだからこそなしえたといえよう。

加えて、先月も伝えたように、操作性もパッドでアナログに近い感覚の操作ができるので、そちらにも期待できる。今回、まだボスなどを紹介できないのが残念だが、この画面を見る限りではまず安心して大丈夫だろう。今後も続々と新情報を公開していくので、右のコラムでも読んでもう少し待っていてほしい。え、待ちきれない？

STAGE A

スタートは、夜の市街地だ。登場する敵は、ヘリとビークルとトラックぐらいだ。攻撃も激しくないのでじっくりと背景を鑑賞できる。ここでならパシフィストボーナスも簡単に取れるだろう。地面のうねりにも注目。

スタートすると、トンネルに自機が走り込んでくる。BGMが背筋をゾクゾクさせる。

トンネルを抜けると、BGMも変わって敵との戦闘に。移動範囲がかなり広くて気持ちいい。

地上を走ることも可能。自機からタイヤが出て走っているのが分かるだろうか。細かい！

STAGE B

ステージAから2ルートに分岐した一方がこの工場。敵の攻撃はほとんどないものの、障害物が乱立している。

障害物が多くハイスピードなのでぶつからないようにしよう。特に上下に伸びるボードがやっかい。

敵は少なくて、攻撃してくるのは固定砲台と浮遊する謎のメカぐらい。このリフトは置いてあるだけ。壊せ！

STAGE C

ステージAからのもう一方のルートは運河。無数のパイプが通っており、それがやっかいな障害物になっている。また、あのしつこいミサイルを発射してくるハリアーも出る。

運河上を走ると、水しぶきが立つ。このリアルさに当時シビレたものだ。

運河の上を飛ぶと、パイプがジャマになる。このスキ間を通過するテクニックも必要なのだ。こんなにアップになっても、グラフィックのドットの粗さがない。さすが完全移植。

パイプで構成されたゲートを連続でくぐっていく。これがなかなかムズかしい。

ナイストとわたし

作山軍曹

ナイスト？　おう、やったやったやりまくった。なつかしーなぁ。うーんと、一番最初に遊んだのは，確かお茶の水のゲーセンだったかな。そうそう、ゲーセンの入口の脇にあったんだよなコレ。遊んだ印象は、BGMがチョチョチョーカッコエエってのと自機がカッチョエエ！って感じだったかな。そんで、家の近くにも置いてあるとこを見つけてな、も一仕事帰りにやりまくり。とにかく、すべてのステージとエンディングをコンティニューしまくってみて、それから1コインクリアに挑戦。でも、ビンボーだったから、1日の終わりに1コインだけ遊んで帰った。

……そして2週間。やったね、ついに1コインクリアを果たしたんだぜ。なじみのギャラリーが「おお」とか「すげぇじゃん」とか言ってくれてうれしかったなぁ。いい思い出だよ。

雰囲気にホレて遊んだ。マジに熱かった。知らない人と語り合ったりたまらん。

メガCD版は、粗かったもののゲーセンと同じテクニックが使えた。やっぱ秀作。

ビングより／「ナイトストライカー」開発は順調に進んでおります。期待して待っていただいている方、もう少しでアナタの部屋でナイストが遊べるんです！　それを想像しただけで……。分かります、ええ、分かりますとも。（広報　馬場）

©VING／©TAITO

トメどなく溢れる麻雀への愛をアナタに……

エンターテイメント雀荘 That's PON

4月28日発売
翔泳社
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×②B
対戦ケーブル対応

1991年に発売されて以来、ロングセラーとなっているMacintoshの定番麻雀ゲーム「Mac Pon」が、タイトルや仕様に若干の変更を加えてプレイステーションに移植される。「プレイを一時中断すると画面にコーヒーやラーメンが表示される」というセンスからわかるように、相当渋好みのつくりになっているこのソフト。PSユーザーにはかえって新鮮な存在かも!?

徹マンのけだるさが味わえますよーだ

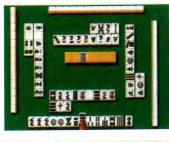
「エンタテイメント雀荘That's PON」の舞台は、近未来の某所某歓楽街の場末の麻雀倶楽部。というと〝退廃〟とか〝サイバー〟とかいった印象を受けるかもしれないが、サイバーなのは半ロボコップ状態の店番のババアだけ。派手な演出効果や凝った設定こそないものの、「気がつくと徹夜でプレイしてた」といった類の中毒性が強い、いい意味でシンプルなつくりの麻雀ゲームなのだ。

本作品は、Macintosh用ゲームソフトとして好評を博したオリジナル版のテイストを活かしつつ、グラフィクやサウンドをグレードアップした形での移植タイトルとあって、プレイ感覚はほぼ同じになる。またプレイステーション版ならではの新要素として、実写牌や多様なラシャが使用できる。

怪しく個性豊かな面々と対局できるのももうあとわずかだ。

トメ
「That' PON」のマネージャー。人生のすべてを知り尽くしたヤリ手ババアだ。

怪しい麻雀倶楽部に存在する5つの卓

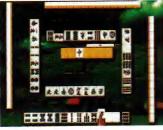
用意されている卓は5つ。今回はその中の3つを紹介！

家族でポン！
麻雀大好き一家の堀ファミリー

ミケ
一介の飼い猫の身でありながら、麻雀の腕は堀家で一番という生意気なヤツ。

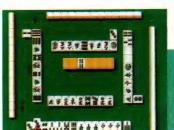
徹
堀家の大黒柱として、常に平常心を失わない。不動の構えで役満を狙うんだと。

めぐみ&サトル
ヘタの横好きの典型のめぐみを、彼氏のサトルが優しく、そして激しくサポート。

オズでポン！
不思議の国の卓で不思議な対局

ブリキのキコリ
温かいハートを求め続けるキコリさん。でも本当は元から優しい心の持ち主。

臆病なライオン
百獣の王としての威厳を求め続けるライオン。自分の勇敢さに気づいていない。

愚かなカカシ
自分の事を「藁でできた脳なし」と思っているが、なかなかどうして切れ者。

雀士でポン！
歴戦の勇(雀)士がキミに挑む！

鮫島健吾
牌さばきに命を賭けている麻雀渡世人。負けたら体の一部を要求されそうだ。

一ノ瀬守
知的に洗練された役つくりでベテランの勝負師とも対等に渡り合う新人類雀士。

江崎冴子
過剰な色香と女の勘で常勝を誇る、子宮思考型の勝負師。感情の起伏が激しい。

翔泳社より／今回の「That's PON」は、まず描画機能の面で、プレイステーションの限界に挑戦してみました。この解像度が使われているのはこのほかには「MYST」くらいでしょう。思考ルーチンはゲーム機初登場です。（経営企画部　田辺）

©翔泳社

アスミックより／フロポン君P／のPって何?とよく訊かれるんですが、意味は無いんです。ええ。ただノリでつけました。いいでしょピ～って。いや本当のこというと意味あるんです。でも危険な発言になりそうなので、カンペンしてください。ハイ。(細谷)

彼らは地球を征服しにやってきた！ ……一応。

宇宙生物フロポン君P！

3月31日発売
アスミック
5,800円
2P同時
―――
―――

「宇宙生物フロポン君P！」は地球を侵略すべく、宇宙から次次降ってくる卵を消してゆく対戦型パズルゲーム。操作は簡単だが、連鎖あり、アイテムありと、ハマること請け合いだ。また3DO版には無かった、連鎖による「バクボン」効果もハマる要素となっている。ちょっとグロテスクな見掛けとは裏腹に、美しく見やすいグラフィックも一見の価値あり。

4つつなげりゃ天下泰平

次々に降ってくる謎の卵、それは地球征服を狙うメガダす九人衆の仕業だった。彼らを倒し、フロポン君の増殖を防ぐのだ！

といってもルールは簡単。同じ種類の卵が4つ以上くっつくと消えるという定番の落ちものパズルで、全て対戦方式となっている。

おっきいのが気持ちいいの

卵は全部で5種類。同じ卵を2×2の正方形の形に揃えると、ビッグフロポンとなる。さらにフィールド内に同じ卵を4つつなげると、ビッグフロポンは消え、ゲームを有利に進める効果が発生する(ビッグフロポン大図鑑参照)。

ただし、自分の足を引っ張る奴も交じってるから注意しよう。

上の写真の場合青い卵を4つくっつけるとビッグフロポンが消える。

この看板が出る時、何かが起こる。常に相手の動向にも注意を配ろう。

2連鎖以上させると「バクボン」が手に入る。起爆スイッチを押すと縦横の卵が全て消える。

メダパンどしゃぶり。このようにフロポン君では、連鎖イコール直接攻撃ではない。

バクボンも正方形でビッグバクボンになる。起爆スイッチは好きな時に押せばOK。

ビッグフロポン大図鑑

ビッグ イズ グレイト

黄色い縞の卵から生まれる。自分のフィールドの下2段の卵を消す。

水色の卵から生まれる。相手にお邪魔キャラのメダパンを1個落とす。

緑の卵から生まれる。自分のフィールド横一列に、卵が降る。

つくっちゃやや♡

赤い卵から生まれる。自分のフィールドの最下段一列を消し、相手に降らせる。

紫色の卵から生まれる。相手のフィールドを2段上げる。一番強力な攻撃だ。

これがビビッグフロポンだ！

ビッグフロポンをどれでもいいから4つ正方形に並べるとビビッグフロポンになる(種類はランダム)。

作るのも結構ムズいので、気分転換に挑戦してみるのも面白い。

バクボンはビッグフロポンを消せないので、邪魔な卵をバクボンで一掃するのが作るこつ。また、敵の落としたメダパンを利用するのも手。

©1995 WARP／1995 ASMIK

VOICE、CGも一新！　ぐっすんたちにまた会える

ぐっすんおよよ

4月21日発売
エクシングエンタテインメント
6,800円
1P・2P同時
メモリーカード×①B
――――

ゲームセンターで大好評だった、ダンジョン脱出型のパズルアクションゲーム「ぐっすんおよよ」がPSに登場する。アーケードモードの完全移植に加え、PSオリジナルモードでは趣向を凝らした追加ステージや新たに描き下ろされたCGも楽しめる。対戦型の落ちモノパズルにいささか食傷気味の人も、一人でじっくりパズルの原点に戻ってみてはどうだろうか。

アーケード版も完全移植!!あの"変態モード"も再現!!

「ぐっすんおよよ」は、迷子の〝ぐっすん〟を出口まで導いてあげるパズルゲーム。プレイヤーは、上から落ちてくるブロックや爆弾を利用して、好き勝手に歩き回る〝ぐっすん〟の行く先に道を作ってあげなければならない。しかも〝ぐっすん〟はブロックを1段しか登れないし、ぐずぐずしていると地下水位が上がって来て、〝ぐっすん〟は溺れ死んでしまう。

アーケードモードは、ゲームセンターでハマった人は涙するほど完璧な移植で、グラフィックや難易度まで、すべてアーケード版と同じ。また、PSオリジナルモードはアーケードモードにおまけを加えている。そして知る人ぞ知る〝変態モード〟は、アーケード、PSオリジナルモードともにノーマルバージョンをクリアした後に選択できるようになっている。

かわいいけど敵さんなの♡

ひのたま めらめらくん

どきどき ばくはつくん

ぼむぺくん

がちゃくん

遊び方の説明もアーケードそのまま。ジョイスティックのままがポイント。

これがうわさの変態モード。知らなかった人も今度はじっくり。ね？

"オリジナルPSモード"には追加CG&難易度設定もあり！

アーケード版では面ごとの難易度に波があるため、いきなり超キビシイ面が出てきて、泣きをみた人もいるのではないだろうか。しかしこのPSオリジナルモードでは、じっくり楽しみたい人のために面の順番・構成を調整し、難易度の波を平均化してある。また、面数も10面以上増加し、アーケード版にはないタイプの、新たな趣向を凝らした面も用意されている。

その上、キャラデザインやイベントのグラフィックもリニューアル。ぐっすんたちを陰ながら（？）応援していたえみりも、ますますかわいくなって登場するよ（変態モードにも期待しちゃおう！）。

ⒸXING／IREM 1995

PSオリジナルで新たに追加された面は14面。隠し面もいろいろ。

クリア画面や選択画面もリニューアル。もちろんみんな描き下ろし。

ぐっすん・えみりに横山智佐さん、ナレーションに玄田哲章氏を起用

横山智佐
よこやまちさ。代表作は、『NG騎士ラムネ＆40』のミルク役。ゲームでは、『銀河お嬢様伝説ユナ』のユナ役。

玄山哲章
げんだてっしょう。洋画のアーノルド・シュワルツェネッガーの吹き替えで有名。キャリアは長く、アニメも数多く出演。

オープニングやステージクリアのときにはアニメーションが流れるが、これらの声優さんの声が、だれだか分かっただろうか？　村の娘えみりとぐっすんたちの声は、あの人気声優・横山智佐さんが演じている。また、村人じょおじとナレーションには、ベテラン・玄山哲章氏を迎えている。もちろん、こちらも新たに集音しているので、アーケード版とはまた違った雰囲気を味わってもらいたい。そして、PSならではのクリアな音声で、ゲームも存分に楽しんでほしい。

とびきりの新作インフォメーション

PS CLIPPERS

エースコンバット

■ナムコ
■5,800円(予価)
■メモリーカード未定
■6月発売予定
■3Dドッグファイト

3Dドッグファイトの名作がPSになってパワーアップ!

ナムコのPSソフト第4弾は、アーケードで話題の3Dドッグファイトゲーム「エアコンバット」のコンセプトを再現した「エースコンバット」。戦闘機によるリアルなドッグファイトが家庭でも楽しめる。フルタイム・フルポリゴンの美しい映像と、驚異のスピード感は「空中を天地無用に動き回るめまい」を覚える。この危険なドッグファイトの緊張感を、PSのグラフィック表示能力を駆使して、「エアコンバット」の迫力そのままに再現している。

プレイヤーはパイロットとなって戦闘機に乗り、各ステージに設定された〝MISSION〟をクリアしていく。ホーミングミサイルやマシンガンを駆使して、敵の戦闘機や地上の施設などを破壊していくのはまさに痛快。また画面には、リアルな計器類がディスプレイされている。

さて、「エアコンバット」と「エースコンバット」の違いだが、まず戦闘機を操り、空中戦をするという基本コンセプトは同じだ。ゲーム中、各種計器に注意をはらい、敵を攻撃していく点も類似している。しかし、「エースコンバット」では戦闘内容、戦闘フィールド、設定などの各要素にアーケードの新作「エアコンバット22」のものを盛り込んでいる。

この〝テールビュー〟を使うと自機を後方から見るようになるので、各種ゲージは画面から消えてしまう。しかし、攻撃のための目標コンテナ(画面でいうと、地表に2カ所ある〝GND〟の四角い表示)は残るので、操作感はあまり変わらないはず。

PSならではの画面写真。ポリゴン技術の粋を集めたリアルな鉄橋だ。これは、作戦の目的の1つである「鉄橋を破壊せよ」というミッションを遂行しているシーン。鉄橋を見事に破壊できればミッションクリアとなり、次のステージに進める。

これは〝テールビュー〟という視点で自機を後方から見た画面。このように好みによって視点を切り替えられる。

作戦開始直後のシーン。右側のメッセージエリアには「散開!」と表示される。ここにはレーダー手からの英語のアドバイスやメッセージが、日本語で表示される。

各種の計器類の見方について

画面上の針は、絶対方位を東西南北で表している。中央が機体水平線で、このラインをピッチ対称線の0に合わせると、機体は水平飛行になる。左上は燃料計で、スロットのUP、DOWNや速度にかかわらず時間で減少する。左下は地上を真上から見下ろした状態での敵機と自機の位置を示している。右下は機体ダメージ場所を表示する。

敵の背後に回り込み撃墜を狙う。これが「エースコンバット」の醍醐味だ!

Ⓒ(株)ナムコ※写真は開発中のものです。

金沢将棋'95

■セタ
■7,900円
■メモリーカード×①B
■4月発売予定
■将棋

将棋プログラマーの金沢伸一郎氏が開発した、今年度世界最強の将棋！

コンピュータ将棋選手権を3年連続優勝した「金沢将棋'95」が遂にPSに登場。本格派でありながら、設定も細かく変更できる。モードも3つ用意されていて、入門教室(時間制限なし)、対局室（10秒将棋やレベル設定あり)、登竜戦(最強モード)があり、強さは6段階から選択可能だ。そのため、有段者から将棋は初めてという人まで幅広く楽しめる。

また、業界初の「振飛車モード」を搭載しており、対CPU戦で振飛車戦を実戦することができる。ほかにも「居飛車」「指定なし」とコンピュータの戦法が指定できるので、さまざまなケースを想定したプレイが楽しめる。

将棋をやるなら畳の上に限る。これぞまさしく日本の心？

対コンピュータ戦は世界最強の強さを誇る。しかし、設定を変更することで、初心者からプロの棋士まで幅広く楽しめるように配慮されている。

入門教室は初心者のためのモードで、レベルは控えめのコンピュータ対局。もちろん困ったときは「待った」をかけることもできる。

対局室のウリの「10秒将棋」は、1手あたり10秒で対局するモード。最近では公開対局などで、プロ棋士による10秒将棋が人気を集めている。

将棋はやはり攻めてこそ面白い！

作者の金沢伸一郎は、コンピュータ将棋選手権に自作のソフトウェアで参加し、'92年、'93年、'94年と3年連続優勝しているなど、事実上世界最強の強さと攻めを兼ね備えている。昨年まではパソコンを中心に活動していて、前作は「極2.1」を手掛けていた。そして今回は、より洗練された実力で、PSユーザーの前に登場する。

金沢氏の将棋プログラムにかける情熱と厳しい姿勢が「金沢将棋'95」を生み出した。

ニチブツマージャン女子高名人戦

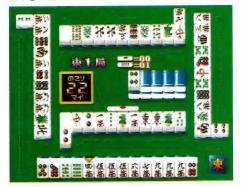
■日本物産
■6,800円
■メモリーカード×①B
■4月下旬発売予定
■麻雀

美少女雀士たちと対局！

ニチブツのPS参入第1弾ソフトは、ニチブツマージャンシリーズの女子高編だ。軟派な感じだが、システムは最新思考ルーチンを使った本格派。ゲームには4つのタイトル戦の「名人戦」「雀聖戦」「鳳凰戦」「竜王戦」があり、これらは年間を通じて開催されている。プレイヤーはこのタイトルをすべて制覇することが目的だ。

また、これらのタイトルとは別にフリー対戦モードも用意されているので初心者や麻雀の腕を磨きたい人なども純粋に麻雀を遊べる。

かわいい女の子たちが対局相手だけれど、これが結構強者ぞろい。とにかく、自分の手が悪いときは素直に哭いてしまったほうがいいかもね。

タイトル戦はちょっと……、という人にはフリー対戦がオススメ。タイトル戦では会えなかったキャラともお手軽に対局できてしまう。

ニチブツといえば麻雀。アーケードでも人気を博したシリーズがたくさん発売されている。PSでもニチブツ旋風は起きるか？

4タイトルを制覇

まず初めは、各タイトル戦に参加するために奨励会に所属し、リーグ戦を勝ち進み、あらゆるタイトル戦に挑戦していく。そのタイトル戦は「名人戦」（奨励会のAリーグのトップ)、「雀聖戦」(参加者16名4卓)、「鳳凰戦」(計16回の勝率で勝負)、「竜王戦」(完全オープントーナメント）と、それぞれ方法が異なる。

[金沢将棋'95] ©1995 SETA CO.,LTD./©1995 NIHON SYOGI NETWORK ©KIWAME CO.,LTD.[ニチブツマージャン女子高名人戦] ©1995 Nihon Bussan Co.,Ltd.

THE 11th HOUR<THE 7th GUEST II>

■ヴァージンインタラクティブ ■'95年発売予定
■価格未定 ■アドベンチャー
■メモリーカード未定

呪われた館が舞台のアドベンチャー

ハーレーという町とそこに建つ呪われた館が舞台のアドベンチャー。ストーリーは前作の「THE 7th GUEST」を上回るスケールになり、前作の登場人物が70年たった姿で登場する。さらに、残酷でショッキングな描写が多数あり、ホラームービーさながらの映像だ。

今回の主人公は、カール・デニング。プレイヤーは彼自身となって、行方不明になった恋人のロビン・モラルスを呪われた館から救出する。館の中は部屋数が22もあり、とても広い。プレイヤーは謎解きやパズルをしながらロビンを捜さなければならない。しかも、選択したコマンドによってエンディングが変わるマルチエンディングになっているので、必ずしもハッピーエンドになるとは限らない。

これがゲームでなかったら、絶対にこんな館には入らないだろう。しかし、なぜ恋人が恐怖の館で行方不明になってしまったのか？

ここが今回のストーリーの舞台となるスターフの館。プレイヤーは、主人公カール・デニングとなり恐怖の館を探索しなければならない。

ムービーの感覚で楽しめるホラー

このゲームのオリジナルは前作「THE 7th GUEST」と同様にパソコン版だ。その緻密な描き込みと、実写映像の取り込みの織り成す、見事なグラフィックはパソコン版でも定評があった。今回のＰＳ版への移植に際しても、今までにないリアリスティックな３Ｄグラフィックで、よりミステリアスな世界観を再現している。

恐怖の館の中には、ここかしこに危険なゴーストが潜んでいる。行動は慎重に！

部屋は全部で22室もあり、奇怪なパズルや謎解きが多数存在する。ときにはプレイヤーの頭を悩ませることにもなる。冷静に考えれば必ず解けるはず。

四柱推命ピタグラフ

■データム・ポリスター■８月発売予定■6,800円■占い

どんな未来が待ってるだろうか

四柱推命は、算命占星学を基盤とした占い方法。例えば性格分析の場合、まず性別・生年月日から６タイプに分け、さらに10種類の特性に振り分けて診断するため、従来の占いより詳しい分析が可能だ。また、個人診断では、相性や余命のチェック、毎日の運勢診断ができ、グループ診断では最高で99人まで同時に診断ができる。

性別や生年月日を入力すると、６種類のタイプに分かれる。ちなみに、これは〝海〟のタイプ。

６種類に分けられたタイプは、さらに10種類の特性に分けられる。特性は男性と女性、それぞれに10種類用意されているので計20種類になる。

相性チェックは恋人同士の相性診断、または、登録されている人との相性診断が可能。かなり細かい点まで占える。

新日本プロレスリング闘魂烈伝

■トミー■７月発売予定■5,800円■プロレス

ポリゴンプロレスが熱いぜ！

日本のプロレス界を代表する「新日本プロレスリング」が全面協力したプロレスゲームが発売される。

ゲームには、新日本に所属する実在の選手12名（長州力、獣神サンダー・ライガー、グレート・ムタなど）が実名で登場し、１対１のシングルマッチ方式で戦う。これらの選手たちは３Ｄポリゴンで描かれているので、ＴＶカメラ並みのスリリングなアングル描写が可能になり、選手たちの技をリアルに再現している。また、実際のプロレス会場で収録した音声を使用しているので、大技が決まった瞬間などは歓声が上がり、臨場感あふれるものになっている。

プロレスファンには絶対おすすめしたい１本。あなたも、この興奮をお茶の間で味わってみてはいかが？

選手は流血もする。ゲームにヒートしすぎてコントローラを壊さないように！

[THE 11th HOUR<THE 7th GUEST II>]©1994 Virgin Interactive Entertainment,Inc.and Trilobyte Inc.All rights reserved.Virgin is s registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.
[四柱推命ピタグラフ]©DATAM POLYSTAR／SUCCESS／ONTSU SOFT [新日本プロレスリング闘魂烈伝]©NJPW

宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2

■アスミック
■価格未定
■メモリーカード未定
■'95年夏発売予定
■デジタルアニメーション

待望の続編、いよいよ登場！

好評のVol.1が昨年12月に発売されたが、早くもその第2弾が登場する。Vol.2は、パソコン版の4～6話をバージョンアップさせて移植（4話はラスト改訂）しており、オリジナルストーリーも1話追加されている。セリフも前作同様、オール吹き替え。動画もさらにボリュームアップし、キャラの表情は生き生きとしている。しかも、今作ではパロディCM（おもちゃやお菓子など）がオープニング＆エンディングのあとやストーリー中盤に収録されている。

このキャピキャピ感が宝魔ハンターライムの世界でもあり魅力でもある。今回も悪い妖怪には、得意のコスプレ攻撃でお仕置き！

コミケ会場でただならぬ妖気が……。コスプレ少女を狙う魔の手に、ライム、バース、ついでにぷぎの怒りが大爆発！　と、いう第6話。

ライム＆みづきの水着シーン。ぷぎがちょっと役得かもしれないね。

充実の声優陣

声優陣は、今回も豪華ラインナップをそろえている。おなじみ玉川紗己子さん（ライム役）、山口勝平氏（バース役）、白鳥由里さん（みづき役）、麻見順子さん（ぷぎ役）加え、本作では新たに岩永哲哉氏（おくてぱす役）、千葉繁氏（かみぶくろう役）、かないみかさん（ドール）、矢島晶子さん（たいまー）などの多彩な顔ぶれが出演し、キャラに命を吹き込んでいる。

ウェイトレスのかわいいユニフォームがウリのファミリーレストランで、今度も事件が！　これも、まさしく妖怪の仕業！　と、さっそく調査を開始。難なく妖怪〝おくてぱす〟を見つけたところ、この妖怪がみづきに恋してしまった。と、いう第5話の1シーン。

フォーチュンクエスト

■メディアワークス■発売日未定■価格未定■ボードゲーム

今度はPSで会えるよ！

小説でも大人気の深沢美潮さん原作『フォーチュンクエスト』がPSのボードゲームになる。ゲーム内容はヒ・ミ・ツ？　でも、おなじみのパステルやクレイ、そしてルーミたちが登場する楽しいゲームになることは間違いなし。

原作を知らない人でも気持ちがホンワカしてくるゲームだそうだ。F-Qファンは続報を待て！

PS版ということで、迎夏生先生の華麗なビジュアルシーンがビシバシだ。ファンなら必見！

スーパーファミコンでも人気のすごろくゲーム！

原作のキャラも大活躍するので、ファンには超うれしい1本だ。クエストは宝物を取りに行き、依頼主に届けること。イベントもいろいろあり、おじゃまアイテムも楽しい。さて、PS版ではどんなストーリーになるのかな？

競馬最勝の法則'95

■コピアシステム■6月23日発売予定■価格未定■競馬情報分析予想ソフト

過去のデータから勝ち馬予想

予想に必要な膨大なデータとその強力な検索機能を搭載している。レースの詳細（過去6年分の全レース、過去11年分のグレードレース）、競争馬（約25,000頭）、騎手（約600人）、厩舎（450人）、種牡馬（約1300頭）のデータ分析が可能。競馬ファン待望の1本。

分析できる項目は馬、騎手、厩舎、種牡馬、レース、Gレース、出目、タイム、コースの9種類。

予想は、馬の名前を入力するだけ。豊富なデータベースから必要項目を自由に取り出せる。

[宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2]©1995 SILENCE／1995 XING／1995 ASMIK[フォーチュンクエスト]©1995 深沢美潮／迎　夏生／メディアワークス[競馬最勝の法則'95]©コピアシステム

「鉄道」にこだわって「A.Ⅳ.evolution」を遊ぶために

画面の奥の鉄道模型

Approach to "A.Ⅳ." by Railroad models

「A.Ⅳ.」をよりいっそう楽しくプレイするために必要なものはいったい何だろう？ 鉄道模型にスポットを当て、ひとつの答えを探してみよう。

Approach to "A.Ⅳ." by Railroad models

Act.1

鉄道への憧憬

永島慎二 インタビュー

暖かみのあるタッチの作品を創り出す漫画家、永島慎二氏は、同時に鉄道模型にこだわりを持つ達人であった。氏に、「A.Ⅳ.」に触れてもらいつつ、鉄道と鉄道模型への想いを語ってもらった。

編集部(以下編)：鉄道模型を楽しむ人には、車両自体のメカニックを楽しむ人と、風景を楽しむ人がいると聞いたのですが。

永島慎二氏(以下永島)：車両が好きな人は風景が苦手だね。また、その逆もあるね。日本ではレイアウト（編注・鉄道模型を主体としたジオラマ）を作るのが主流なんだけど……日本の家庭って狭いでしょ。だから用地買収から始まるんですよ。つまり奥さんをどう口説くのか（笑）。

鉄道模型をする人の9割は、過去に自分が旅をしたときの……寂れた駅とか風景とか……を記憶をたどって再現するんですよ。それが大体主流ね。その時の情景、というか記憶に残っている心象風景を形にする。

編：レイアウトはやっぱりできるだけ大きく、広く、というのが理想ですか？　また、そういう時人物は配置しないのですか？

永島：ええ。でも人物がいる風景を作っている人たちもいますよ。

アメリカの大草原をばく進する大型機関車を走らせたいような人と、軽便鉄道（編注・小型の機関車などを使う小規模の鉄道。夏目漱石の『坊っちゃん』に出てくるものが有名）が作りたいような人とではいろいろと変わってくるんですよ。

編：先生の場合、現役を退いた車両を好まれるようですね。

永島：僕の場合は……機関車がメインです。もちろん同じ車両を集める場合でも、人によって好みが変わってきますけどね。

まず一本線路を敷く。その傍らから世界が広がりだす。

編：このゲームを作った方も同じことをおっしゃってました（108ページ参照）。

永島：要するに鉄道模型という箱庭を作ることで、そこのオーナーになるわけだ。

編：鉄道模型を始められたきっかけは？

永島：普通ならこういうものって少年時代に卒業しているもんじゃない？　でも僕の場合、若い頃から漫画を始めちゃったんで、やりたいと思いつつ横目で通り過ぎちゃったから。大人になってから追体験のようにやっているんです。それがきっかけかな。

編：どういうところに鉄道模型の面白さがあるんでしょうか？

永島：「もの」を作るところですね。日本では個人で作製するのが主流なんで暗いというイメージもありますけど、ひとつの世界を創造するわけですから、けっして暗いわけではないんですよね。

編：一方、風景ですと、例えば身近な駅前風景を再現するような感じのものが日本では多いようですね。

永島：そうですね。場所の問題もあるので、組立式のが売られているんですよ。そういうのに風景物が多いせいですね。パーツの線路わきに10センチぐらいスペースが空いているんです。そこに風景みたいなパーツをのっけて。そういうのは気軽ですしね。

編：ただ、揃えようとするといい値段しますし、やっぱり大人の趣味なんでしょうか。

永島：いえ、Nゲージって子供たちに売れてますよ。鉄道模型っていうのは、日本ではマイナーですけど、アメリカやドイツの子供たちは、たいていNゲージの鉄道模型を持ってます。特にドイツでは2軒に1軒くらいはありますよ。そのくらいメジャーなんです。

画面の奥の鉄道模型

永島慎二

場所を取らない「A.Ⅳ.」けれどカーブが……

永島：(「A.Ⅳ.」を指さして) あ、考えてみればこれなら場所取りませんよね。列車の窓からの風景を見られるのもすごいし。

ただ、僕みたいな鉄道模型やる奴からいわせてもらうと……線路ってカーブがあるじゃないですか？　カーブにはカーブの美しさがあるんですよ。レイアウト作る人は、「線路美」って言葉を使いますが。

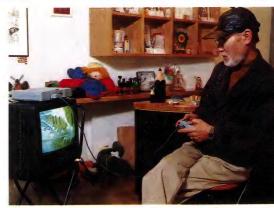
そういうものが、これでは難しいでしょう。カーブがカクカクになってる。鉄道模型では、こういうカーブひとつとっても、美しいんです。それが、これにはないね。カクカク線路見て、郷愁ってのは……ちょっと。

編：なるほど。メーカーさんにも伝えます。

ところで、レイアウトの秘訣みたいなものって、何かあるんでしょうか？

永島：まず一本線路を敷く。そして線路の脇に野原をつけたり、池を作ったり。そういうことをするだけで、結構世界が広がると思うんですよ。そして各部分のリアリティを追求していくんだけど、僕の場合は、実際の町並みを再現するより、今までになかった風景を作りたい。現実にはあってはならない風景とか、リアルだけど実際にはない風景。……今のマニアは、リアリズムこそがメルヘンだというんですよ。ふだん電車に乗ってて見える風景、例えば壊れかけた家とかありますよね、そういうのが一種定番みたいになってしまってるんですが、僕はちょっと違うんだよな。

ただ、どうするにせよ、まず本物を深く観察するのが大事。その意味では、鉄道模型は子供の教材用に使えば、情操教育に非常に役立つと思うんだけどね。

（3月1日、個展会場の東京・阿佐ヶ谷　コミックボックス・ギャラリーにて）

ながしま しんじ

1937年、東京生まれ。「花いちもんめ」で第17回小学館漫画賞、「漫画のおべんとう箱」で日本漫画家協会賞優秀賞など、数々の賞を受けている。「漫画家残酷物語」「柔道一直線」などでも有名。児童書の挿絵も手がける。

現在、リトグラフ「遊ぶ子供たち」(A2判変形、サイン・ナンバー入り) が500枚限定で発売されている(額入り50,000円、額無しが45,000円)。問い合わせはコミックボックス・ギャラリー（☎03-5373-5618）まで。

左が発売中のリトグラフ「遊ぶ子供たち」。下は個展のために描き下ろされた連作のひとつ。残念ながら展示は3月で終了。

Approach to "A.IV" by Railroad models

Act.2

鉄道が生み出すリアリズム

(株)アートディンク代表取締役社長 永浜達郎 インタビュー

ユーザー一人一人の、鉄道を基盤とした情景を再現してくれる「A.Ⅳ.」。この作品をはじめとするA列車シリーズ製作の中心人物である永浜氏には、彼独自の、作品に、また情景に対する想いがあった。

「A列車で行こう」シリーズは鉄道模型から発想したものか、とはよく聞かれますが、そうではありません。パソコンでどんなことができるのかと、いろいろなことを探していまして、その中で出てきたのが鉄道模型だったんですよ。つまり、結果的に鉄道模型にたどり着いたということです。

鉄道模型とは、小さい世界なんです。そんな単純な小さい世界、閉じられた一定の広さの中でも、電車というのは不思議なもので……走っているだけで、町や住んでいる人などの生活感が見えてくるんです。電車の走る音が聞こえてしまったりとかですね。鉄道って、そういう雰囲気があるじゃないですか。不思議と心があるような気がするんです。これほどコンピュータに向いたものないんじゃないか、という結論になったわけです。

鉄道模型の世界に何を追加したら鉄道から派生する想いを表現できるのか、という方向に考えが進んでいき、その結論が、初代の「A列車で行こう」(1985年にパソコンゲームとして発売)では、「家が建つ」ということになったんです。活動が盛んな場所には住民の家が建ちやすく、経済的にも潤っていくと。

無論、シリーズを追うに従って、その表現方法がスケールアップしていきました。プレイステーション版の「A.Ⅳ.エボリューション」に至っては、作った町そのものに自分が入れるという表現が加わったわけです。いわゆる「体感」こそありませんけど、自分が関与した世界の中に自分自身が入れるわけですから、これもひとつのバーチャルリアリティだと思うんです。

自分で自由に町を作って電車とかを走らせていくわけですよね。自分の好みの世界ですから、その中で走っている電車に乗りたいですよね、どうしても。そういう望みをかなえるという、究極の世界に一歩近づいたかなというところです。

「心象風景と会いましょう」みたいな感じですね。

私は、「A.Ⅳ.」は具体的にこう遊べとは言えないゲームなんだと思っています。いろいろな機能が独自に働くようなシステムをもって、ユーザーにひとつの場を提供するわけです。その機能は可能な限り、ユーザーのどんな要求にも応えられるようにできているんです。

人によって過去の経験というのはそれぞれ違っていますが、鉄道に絡む何らかの光景というのは誰しも持っているんじゃないでしょうか。私の場合、夜中にちょっと小高い丘から見下ろした時の町の情景なんかが心に浮かびます。で、電車が遠くで走っていて、音だけが印象的に聞こえるという情景。思い出す光景こそ違えど、一人一人誰でもそういう想いは持っているはずです。

そういった自分なりの過去の記憶、ないしは印象に近い場面にぶつかった時に、このゲームを「面白い」と感じるんです。そして皆が皆、無意識のうちに、そういったような町づくりをしようと考えていると思うんです。それにたまたま出くわしたときに、「あ、これだったんだ」と、気づく。

だからといって、例えば自分の行った事のある現実の町を再現しようというのとは違うんです。心にひっかかるもの……そう、「心象風景と会いましょう」みたいな感じですね。

まだまだ入れたい要素はたくさんありますが、一度にはなかなかできません。今後こつこつとやっていく気持ちでいます。

「A.Ⅳ. エボリューション」はもとより、すべてのA列車シリーズのおおもととなった、初代「A列車で行こう」。パズル性が強いなどの違いはあるが、鉄道を主体とした基本的概念、そして永浜氏が表現を試みた「情景」も見て取ることができる。

画面写真は「A列車で行こう　復刻版」(PC-9801用)のものです。Ⓒ1994 ARTDINK

Approach to "A.IV" by Railroad models

Act.3

情景を紡ぎ出す

心に浮かぶものを形にするためのアドバイス

心に眠る風景を映し出す鉄道模型の世界。そして「A.Ⅳ.」はそれを手軽に目の前に創り出すことのできる新しい道具だ。最後に、実例集をお届けしよう。実践のための雛型として参考にして欲しい。

CASE 1

緑が映える国鉄ローカル線

JRがまだ国鉄と呼ばれていた時代。日本全土に鉄道を網羅させるため、100円を稼ぐのに3,000円の経費がかかるというような採算が取れない路線にもレールは敷かれ、鉄道は走っていた。

緑の中をどこまでも続く線路、彼方に見える山や目の前に広がる雄大な大河、自然の優しい香り……ローカル線には、そんな情景が似合う。

「A.Ⅳ.」ならこの情景も簡単に再現できる。地方にもよるが、ここは113系の車両を使うと、郷愁に誘われる人も多いのでは。オレンジと緑の色使いが印象的な、かつての中距離輸送用の主力車両で、現在でもJRの一部で使用されている。

CASE 2

都市近郊の私鉄沿線

JRの路線が行き届かない地域をカバーする形で張り巡らされている私鉄線。特に都市中央部から多少離れた近郊の路線に注意を向けると、意外とバラエティに富んだ車両が目を楽しませてくれる。

平屋建ての家々が並び、多くの緑が残る中をどこまでも続くかのように延びる線路。高層建造物はせいぜい駅前の、鉄道会社経営のデパートくらい。一見冷たささえ感じる、乱立したビルの風景では味わえない、人々の生活感とエネルギーを感じ取ることができる。自然と人間との調和がそこにある。

こんな情景に似合うのは西武101系。1979年に登場した同社の通勤用電車がベスト。

CASE 3

夢に見たユーロ鉄道

多くの人が乗った経験すらないにもかかわらず、ヨーロッパ全土を股にかけて運営されるユーロ鉄道に、人々は幾多のイメージを思い浮かべる。アルプスの山地などの自然を貫く鉄道、平原のただ中にまっすぐと延びた線路、西洋の古風な建物の横を駆け抜ける列車。頭の中でそれらを想像するだけで、あたかもヨーロッパ旅行をしているかのような錯覚さえ感じてしまう。「世界の車窓から」という、世界各国の鉄道の旅を紹介するテレビ番組があるが、そういった番組を参考にしてみるのもいいだろう。

山間部の緑、古風な西洋調の建物、起伏ある路線。これを再現するには、HGe4/4がおすすめ。スイスの鉄道会社で使われている交流型電気機関車で、有名な観光列車「氷河急行」の牽引もしている。

©1994 ARTDINK

ゲーム機が次世代ならば、ソフト作りも次世代だ

次世代機ゲームの作りかた

SPEACE GRIFFON VF-9 の場合

ファミコンからスーパーファミコン、そして次世代ゲーム機へと、制作工程も多様化してきた。では、次世代のゲーム作りかたは？

①企画

ゲーム作りに必要なのは、今までにない斬新なアイデアだ。そこで企画書を作成する時は、開発に携わるスタッフ全員でとことん話し合いが行われる。この作業が何回も繰り返され、ゲームのジャンルや基本的な戦闘システムなどが決まって、企画書や仕様書が作成される。

こうして決定された企画書をもとに、グラフィック、サウンド、プログラムといった各工程の流れもできてくる。

なごかなムードのなかにも、プロの厳しい目が光る。

②シナリオ&設定

スペースグリフォンのようなジャンルでは、特にシナリオや設定は必要不可欠。まずは、シナリオライターがストーリーを完成させる。それをもとにゲーム中のマップ作成《たとえば各階層の凹凸などの構成）やフラグ要素（パワーユニットを取る→（フラグが立つ）→ユニットがない、などの条件要素》が盛り込まれる。そして、さらに細かい部分の設定（行動のルールや戦闘システム、武器、各種ユニットなど）が肉付けされる。またゲーム画面中の選択コマンドの配置も、ユーザーがプレイしやすいように細心の注意のもとに決定される。

こうしてゲームのコアとなる部分が、企画書をもとに具体的に練り込まれる。この部分をおろそかにすると、あまり奥の深くない「練り込まれていないゲーム」になってしまう。このプロット期間は、ゲームにもよるが約3～4ヵ月ほど。

ゲームのシナリオや設定はこの段階で具体的に決められる。

登場するキャラクターもこのように決定されて行く。

次世代ゲーム制作工程チャート

企画、シナリオ、グラフィック、サウンドと進行するが、実際はシナリオの完成と同時にプログラミングも進行している。つまりゲームの枠組みは最初に完成しているのである。

surface the same as the
dwelling area in Level 2.

③グラフィック

次世代ゲームソフトのグラフィックは、CD-ROM化にともない大容量化が進んだ分野だ。とくにゲームの人気を左右する部分でもあり、ソフト開発ではかなりの人数が投入される。

パンサーソフトウェアの場合、CG課はイラスト課(アニメ調の絵を担当)とデザイン課(おもに3Dグラフィックを担当)の2つのセクションに分かれる。デザイン課はそこからさらに、キャラデザイン(敵メカや味方メカ)、マップデザイン(3Dの迷路など)、アイテムデザイン(武器、ユニット)、フレームデザイン(ウィンドウ)、ストリーミング(高画質ポリゴン)の5つのセクションに分かれる。制作人数は15名ほどで、シナリオや設定が固まると各セクションに仕様書が発注される。グラフィックは、音声データと並びかなりの容量を必要なため、各セクション間で容量の取り合いもあるとか。

次世代機といえども、グラフィックはやはりドットをポチポチする作業もある。とにかく、努力、根性、忍耐の作業だ！

④BGM・SE/ボイスレコーディング

主にゲームのなかで使用されるBGM(ミュージック)・SE(効果音)を作成する。ここでゲーム全体のイメージが決まってしまう場合も多い。また、最近の次世代ゲームソフトでは、CD-ROMメディアの特性をいかし、有名声優陣を起用することも多い。ゲームの場合、セリフはTVアニメよりずっと多く、配役によっては台本が電話帳並みの人もいるとか……。

BGM・SEはゲームより目立ってはいけないが、ゲームには必要不可欠だ。

CD-ROMだからこそ、声優がいきてくる。これが次世代機のウリ。

⑤プログラミング

各工程で作られたグラフィックデータ、BGMや効果音データなどをプログラマーが組み合わせる(プログラミング)作業だ。といっても、この段階ですでにプログラムの枠組みは先行して組まれており、データ上に絵や音を落とし込む作業がメイン。だが、ゲームはプログラムが命。ゲームがおもしろくなるかどうかは、プログラマーの腕で決まる！

ゲームの評価はプログラムで決まるといっても過言ではない。それだけに毎日が真剣勝負。ときには、何日も徹夜の作業が続く……。

⑥デバック

プログラムされたことが正常に動作するかをチェック。実際はこの前に社内でテストプレイがなされ、その後、デバック作業が行われる。作業要員は主に、制作に携わっていない人が担当。最低でも1ヵ月はチェックが続く。

作業が終わらないと発売も延期。

⑦完成・発売

動作確認がすべて終わると、晴れて発売となる。データの蓄積されたCDは、ソニーの工場で量産、パッケージングされて販売店に発送される。そして、各ユーザーの手元にたどり着く。

やっと発売。この一瞬が最高にウレシーイ！

まとめ

このようにゲームソフト、とくに次世代ゲームソフトの場合、さまざまな工程を経てやっと1本が完成する。そこにはソフト会社の資金があり、そこに働くスタッフの血のにじむような努力がある。だからこそ、ユーザーは素晴らしいソフトをなんの気なしにプレイすることができるのだ。ゲーム制作は、どの工程一つ取っても楽なものはない。つまり、"作り出す"ということはそれだけ難しいのだ。ましてやユーザーに感動を与えることはその何十倍も難しい。が、クリエイターにとって、それが楽しい作業であり、やりがいになる。

もし、読者のなかにもゲームクリエイターをめざす人がいたなら、どれだけゲーム制作に情熱をぶつけられるかを、考えてみて欲しい。

■プレゼント■

パンサーソフトオリジナルテレカ&ペンをセットで10名にプレゼント。はがきに住所、氏名、年齢、電話を記入し下のあて先まで。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
The PlayStation 編集部
「スペースグリフォンプレゼント」係まで。

※今回の記事構成におきましてご協力いただきました、株式会社パンサーソフトウェアの皆様に感謝いたします。

移植難易度＝セックス＋スプラッタ／モラル

次世代機の３ＤＯ及びパソコンには、性描写の規定と同様に暴力表現を規制する「18禁指定」や「Ｒ指定」（15未満禁止）が存在する。パソコンでいうところのソフ倫の規定書のように、３ＤＯにもレーティングガイドラインという規定があり、性描写、暴力描写に関して規制が設けられている。詳細は下に挙げたソフ倫と３ＤＯの規定を見ていただきたい。

この規定は主に「一般向け」・「Ｒ指定」の制作上の留意点で、これ以上の表現が伴う場合は「18禁指定」または、「成人向け」の指定を受けることになる。こうした明確な規定が存在するため、パソコンや３ＤＯにはアダルトソフトの存在が許されるのである。

しかし、家庭用ゲーム機とパソコンでは、表現能力の格差やユーザー層の違いから、パソコン並みにとはいかないのが現状だ。では、パソコンの表現ではどのようなものが許されているのか見てみよう。

パソコンの場合、ストーリー構成上で必要なシーンであれば多少無茶に思える表現も容認されている。DEZ SOFT NETWORKの「妖獣教室」のスプラッタシーンや、レッドゾーンの「稚恵美」にあるSM的な描写もパソコンならばＯＫ。また、３ＤＯで発売されたインタープレイの「バトルチェス」。こちらもパソコンほど直接的なスプラッタ表現はないものの、腕や脚がいきなり切断されるなど、ショッキングなシーンが含まれている。３ＤＯのガイドラインでは殺傷場面や嫌悪感を与える場面の描写に関する規定もなされているが、この作品の場合、主題や内容に関連して必然性があると認められたのだろう。ちなみに、このソフトは「一般向け」で発売されている。

では、これら３タイトルのＰＳへの移植を考えた場合どうなるのか？　３ＤＯの一般向けの基準で判断すると、「年少者に残酷・粗暴の刺激を与えない」「犯罪・反社会的などの模倣性があってはならない」「年少者に性的刺激を与えてはならない」などにひっかかる。おそらくＰＳでも、これに近い基準でソニー独自のチェックが行われ、仮に可能だとしても大幅な修正が加えられるのだろう。

さらにＰＳに移植できそうもないタイトルにも触れ、ソニー独自のチェックはどのような形で行われているのかを紹介しよう。

「妖獣学園」はビデオソフトからパソコンゲームになった作品。その下は名前シリーズ「稚恵美」。ＳＭやレズなど、内容は過激なものが多い。下の写真は３ＤＯ版「バトルチェス」。見かけはただのチェスだが、バトルシーンは惨いの一言。ナイト同士の闘いは、まさに生死をかけた闘いだ。

現在、暴力表現を規制する項目の一例

ソフ倫における暴力規定

反社会的な行為や犯罪表現について

- 犯罪、または反社会行為の手口やその経過等を、必要以上に詳細具体的に描写表現し、その手段方法を教示する等の結果を招くもの。
- 火器、銃器、刀剣刃物類、その他の凶器類、器物等の使用および素手での攻撃を含め、過度な刺激性を伴って殺傷場面等を詳細、具体的に描写表現し、著しく嫌悪感を与えるもの。
- 殺人、強盗、婦女暴行、傷害、暴行、強制わいせつ等の場面を詳細、具体的に臨場感を持たせ描写表現し、著しく嫌悪感を与えるもの。
- 自殺、自虐行為、事故、虐待、リンチ、拷問、解剖、外科手術、出産等の場面を克明具体的に臨場感過剰に描写表現し、著しく嫌悪感を与えるもの。

3DOにおける暴力規定（レーティングガイドライン）

暴力・犯罪・反社会的な行為の表現について

- 犯罪、又は反社会行為の手口やその経過などを必要以上に具体的に描写や表現をし、その手段や方法を教示する結果を招かないようにする。
- スプラッターものなど、火器・銃器・刀剣・刃物類、その他の凶器を使用して、人間の肉体や動物などを切断・損壊する状態を具体的に描写や表現をしてはいけない。また、それらを主とした構成の作品は不適切と判断する。
- 殺人・強盗・傷害・暴行・虐待・拷問・リンチ・監禁・婦女暴行・強制わいせつなどの場面を、具体的に描写や表現してはいけない。
- 自殺・自虐行為・事故・外科手術・解剖・出産等の場面を克明に、あるいは具体的に描写や表現してはいけない。※但し、純教育目的の場合は除く。

PSに移植できないゲームはどれだ？

　現段階でのＰＳには、特に定められた規定書なるものはない。だからといって規定がないというわけではない。今のところ、ソニーが内部に独自の機関を設け、各ライセンシーごとに発売されるソフトを審査しているというのが現状だ。そこでは性の描写にもあった「オールヌード不可」のように、暴力表現でも「流血やスプラッタ」には修正が伴う。つまり、性描写と同様に暴力に関しても規制が存在し、それが意外に厳しいとの声もある。

　こう考えると、前回で取り上げた「サムライスピリッツ」のように流血や肉体の損壊を伴った作品の完全移植は難しいかもしれない。例えば、究極神拳を使っての残酷シーンをウリに各ハードへ移植され、好評を博した「モータルコンバット」。こちらは移植に際し、スーパーファミコン版では究極神拳がカット（モノクロ画面に変更）、メガドライブ版はウラ技で（２は完全移植）、メガＣＤ版のみ完全版になるなど、各ハードごとに違いが見られた。もしＰＳに移植されるならば、スーパーファミコンと同等の移植度になるのだろう。

　他にも、セガの「ソード・オブ・ソダン」やアーケードでも異彩を放った「大江戸ファイト」など、ゲーム性以上に暴力表現が目立ってしまったゲームの移植はまず不可能なはず。意味もなく流血したり、惨殺行為をウリにしたタイトルに関して、ＰＳでは「移植しない、制作もしない」という標語がつけ加えられる。だが、例外として、ヒット作であれば過度の暴力表現がある作品でも、移植される可能性は残される。期待できるほどの完全移植が望めるかといえば、話は別だが……。

日光江戸村の協力で制作されたアーケードゲームの「大江戸ファイト」。流血ありスプラッタありと表現はかなり過激だ。

メガドライブはスーパーファミコンやＰＣエンジンなどと比べて、暴力面にはナーバスな部分がある。例えば海外移植作「ソード・オブ・ソダン」「モータルコンバット」などはオリジナルに忠実に移植されている。だが、後者の「モータルコンバット」は、通常プレイでは流血はない。が、ウラ技の使用でブラッドモードに設定を変更すると、アーケード版にあった"真の"究極神拳が使用可能になる。なんと、取り込み画像で生首から血がしたたり落ちる描写まで……。

赤きロシアの血はどこに!?

「試合後のやられ顔のアップには血がない」この指摘は、兵庫県の春日さんからのハガキをもとに調べてみたものだ。やはり比べてみると３ＤＯ版のザンギエフは、流血がないかわりに口から"よだれ"が出ている。これは日本版、海外版ともにグラフィックは同じ。日本だから、海外だから、という違いは特にないようだ。しかし、大部分のユーザーはこのことに気づいたのだろうか？　確かに、ゲームをプレイする上では全然気にならないかもしれない。要するに、ストーリーというかゲーム性の変更ではないので問題ないのであろう。まあ、赤きサイクロンザンギエフの流血を少しぐらいは残してもよかったような……。

アーケード版では流血もひどく、痛々しいザンギエフ。だが３ＤＯ版になると……。これではロシアの大地も彼の血では染まりそうもない。

３ＤＯ

血がまったくない？

結局のところ…

　プレイステーションのコンセプトは、マルチメディア機ではなく、あくまでもゲーム機である。そこからうかがえる戦略は、スーパーファミコンのように幅広いユーザー層を獲得できるか否かにある。やはり大人から子供まで楽しめるファミリー層にウケるソフト作りが必要なのだろう。そのため流血や肉体の損壊など過激な暴力描写のないよう、ライセンシーへの指導は徹底されているようだ。この点に関しては、スーパーファミコンなみの規制が定められている。

　だが、ソフトの供給がＣＤということで、他のCD-ROMメディアの動きも無視することはできないはずだ。ビデオＣＤやフォトＣＤが再生できるようになれば、必然的に倫理規定の施行は急がれるはず。いつかは３ＤＯのレーティングガイドラインのように、独自の規定が必要になるのかもしれない。

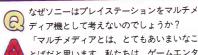
ハガキ紹介コーナー

Q 映画のようなアドベンチャーゲームの血の出るシーンやベッドシーンはカットですか？

A 「現状では、インタラクティブな形での過激なバイオレンス表現はカットさせていただき、ヒワイな性描写に関しては、遠慮をいただくことになります。ただし、原作を著しく損なう場合は、検討させていただきます」とのこと。ちょっと厳しい気もするが、この先いろんなタイトルが出てみなければわからない。これからの動向に注目！

Q なぜソニーはプレイステーションをマルチメディア機として考えないのでしょうか？

A 「マルチメディアとは、とてもあいまいなことばだと思います。私たちは、ゲームエンタテインメントを広げていきたいと考えています。ですからプレイステーションは焦点を絞り、ゲーム機に特化して設計していますので、マルチメディア機ではありません」というソニーからの返答。やはりプレイステーションはゲーム機なんだろうか？　しかし外部拡張端子も付いてるし、ビデオＣＤやフォトＣＤの再生ユニットでもあれば……。

アナタの疑問にお答えします

アナタが日常思っているゲームの倫理を一緒に考えませんか。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、そして質問をよろしく！

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
The PlayStation 編集部
「ゲーム倫理についての疑問」係まで

■GUEST

ピエール瀧(電気グルーヴ)

ＰＳとサターンとジャガーを入手してゲーム三昧の日々を送ってる最中っす。しかし、食料を買い込んで、ニヤケながらやるほどのゲームはなかなかないっすね。どうしたモンなんすかね。頼みますよ、俺を楽しませて下さいよ。ホント、俺だけでいいっす、楽しむのは。ほかの人はいいですから、頼みますよ。

NISH

アーケードのウルトラ警備隊を見て感動した。みんなで笑いあって、久々に楽しかった。

J.O.宍戸

髪の毛を切ったため風邪をひいてしまった。おかげで徹夜１週間というむちゃをして原稿と格闘中。

■REGULAR

作山哲広

なんかこの顔コピてるよなぁ。それはおいといてアクションとシューティングが得意だぞオレは。

杉澤教授

前号Ｐ71に掲載した風邪の治し方は相当危険。へタすると心臓弁膜症になるらしい。まねすんな。

酒井昭一

最近は雪が降ったりと寒いので、自宅で仕事をする今日このごろ。自宅ではどうも緊張感がない。

INDY

市川ガルボに歩いて行った(近所)。ぷよぷよの便所紙を取って幸せを感じた。主婦ってやつぁ……。

スターブレードα

■３月31日発売予定■ナムコ■5,800円■１Ｐのみ■メモリーカード×①Ｂ

目の前に出現する敵機をレーザーで撃ち落とし、宇宙空間を進んでいく３Ｄポリゴンシューティング。ゲームセンターの大型筐体(きょうたい)で人気があったが、それを完全に移植したノーマルモードと、ポリゴンにテクスチャーマッピングを施したＰＳオリジナルのテクスチャーモードの２種類がある。

ピエール瀧 ★★★★

上出来、上出来。シューティングゲームというよりも娯楽大作ソフトと考えたほうがスンナリ楽しめます。家で宇宙戦争ができるなんて喜ばしい限りです。金をガンガンつぎ込んでエンディングを見ていた頃を思い出しました。なるべくデカイＴＶでプレイして下さい。

作山哲広 ★★

移植度からみればやや違う場所はあるものの、よくできてると思うぜ。ただし、ゲームのタイプが古いのでパンチがない。テクスチャーモードっていっても、結局ゲーム内容は同じだしな。マウスでのプレイも遊びにくかった。なつかしむ人向け。オレは見送り。

J.O.宍戸 ★★★★

見た目はアーケードそっくりだが、当たり判定が違うのは明らかなマイナス点。また、テクスチャーモードでは、処理が重く連射速度が落ちるのもイタイ。しかし、この値段で自宅で遊べるなら、買って損はない。きょう体感覚を味わいたければ、真っ暗な部屋でプレイ。

ヴィクトリーゾーン

■３月31日発売予定■ソニー・コンピュータエンタテインメント■5,800円■１Ｐのみ■メモリーカード×②Ｂ

ポリゴンで計算され、玉の動きを完全にシミュレートしたパチンコゲーム。玉の軌道、玉と釘の衝突、さらにガラス面との接触まで計算されている。パチンコ台は、オリジナル10台とパチンコメーカー三共の名機10台の計20台を用意。また、BGMやセル盤のデザインに著名人を起用している。

ピエール瀧 ★★★

ＰＳの機能自慢みたいなゲームですが、基本的には楽しめます。玉の視点で台を見るというのは新鮮な感じでいいです。役モノをのぞき込む視点にすると、より気分が高まります。オリジナル台を作ってやった！みたいな意気込みを感じました。ＢＧＭには笑った。

杉澤教授 ★★★

ポリゴン表示のパチンコ台はスゴイのひとこと。三共台の10台＋オリジナル10台が収録されていてボリュームもたっぷり。実機パチンコゲームの決定版だろう。だが、調整や台を作るコンストラクション機能が少々お粗末な内容。パチンコファンなら買って損なし。

INDY ★★★

玉の速度が遅い。これでは射幸心をあおることができないのでは？　オリジナル台は見づらいが三共モードはいい。サンダードラゴンで、〝どつき〟が堂々とできるなんて。パチンコファンは買っておけば、お金のないときのひまつぶしになる。三共マニアは買え！

宇宙生物フロポン君Ｐ！

■３月31日発売予定■アスミック■5,800円■１Ｐ・２Ｐ対戦

上から落ちてくる同色のタマゴを４つ隣り合わせて消していく落ちモノゲーム。タマゴは５種類あるが、同じ色を正方形に積むとビッグフロポンに変わり、消えるときに回りのタマゴを一緒に消したり、相手のフィールドを１段アップさせるなどの効果がある。画面上までタマゴが積み上がるとゲームオーバー。

INDY ★★

３ＤＯ版に比べてグラフィックはきれいだが、ＰＳ版はタマゴの落下スピードが３段階しかなく迫力不足。また、対戦相手に連鎖攻撃をできない、連鎖すると出てくるお助けアイテムの数に制限があるなど、連鎖させる楽しみがない。ビビッグフロポンはかわいいけど。

NISH ★★★

ＰＳでアクションパズルはいくつか出てるけど、これはルールが複雑。ビッグフロポンを作ったり消したりするのが難しく、とにかく頭をフル回転させないと、うまく相手を攻撃できない。落ちものが好きで、難しさを求める人向けかな。しかし爽快じゃないしなあ。

J.O.宍戸 ★

対戦で連鎖をおこしても、相手に直接攻撃ができないのは落ちモノとして寂しいのでは？　また、ビッグフロポンをたくさん作ると、フィールドが狭くなり操作性が悪くなるので、かえって自爆してしまうという矛盾に陥る。キャラクター自体はかわいい(？)のだが。

鉄拳

■３月31日発売予定■ナムコ■5,800円■１Ｐ・２Ｐ対戦■メモリーカード×①Ｂ

アーケードで人気を博した対戦格闘ゲームの移植。移植に際し、オープニングやエンディングのムービーなど、ＰＳ版ならではの要素も多い。また、条件を満たすことにより、中ボス８人と最終ボスを使用することもできる。メモリーカードを使用し、対戦成績やキャラの選択状況の記録など、新要素も充実。

杉澤教授 ★★★★★

移植に関してはパーフェクト以上といっていい。グラフィック、サウンド、スピード、どれをとっても申し分ない。中ボス、最終ボスが使えるなどＰＳ版だけの追加要素も多数盛り込まれていてグッド！　ギャラガもあるぞ。問題は好きか、嫌いか、そこだね。

作山哲広 ★★★★

ＶＦと見比べられるのは仕方ないだろうな。操作とコマンド入力に若干の慣れが必要だが、これはこれで熱いゲームではある。コストパフォーマンスが高いので何でも許せる感じがするぜ。このデキなら、文句ないぞ。慣れるまでガンバれるなら買ってよし！

酒井昭一 ★★★★★

驚いた！　アーケード版以上のデキかも。操作性もかなりいいし、10連コンボもちゃんと出るしで文句ない仕上がり。これなら鉄拳ファン以外にもおすすめできる逸品だ。ただ難点をいえば、コントローラでの操作が厳しいこと。やはりジョイスティックが必要かな。

ＶＦ…「バーチャファイター」の略

ハイパーリゾートTAKARA島®

タカラより／闘神伝はゲットしてくれたかな？　ファンの皆様にナイスなお知らせ。3／24にはジグソーパズル3点、4／1にはサウンドCDが発売。CDには各キャラのボイスクレクションはじめ、エリスの留守番電話まで付いてお得なのだ。（CS事業部　森岡）

今月から始まったこのコーナーは、タカラ情報とタカラのPSソフトに登場するキャラを、大々的にプッシュするページだ。題して「ハイパーリゾートTAKARA島」。元ネタは言わずもがな、闘神伝だ。（分かるよね？）

今回は第1回なので思いっきり読者サービスのエリス超特集／　もちろんこれからはエリスに限らず、タカラのゲームキャラをどんどん取り上げる。

そこで、お便りを大募集／　イラストはカラーでも白黒でもOK。（白黒の場合は、墨かボールペンで）。来月のエリスのお部屋もエリスがメインなので、エリスのイラスト、漫画などを送ってほしい。

他にも闘神伝のハイスコア自慢、連続技紹介なども大歓迎。コスプレ写真ももちろんOKだ。タカラさんへの要望もぜひこちらへ。たくさんの応募を待っているぞ。あて先は右下を参照のこと。

▲上にデンと鎮座しているのは現在世界に1体しかないエリス人形（試作品）。1体しかないのだから、当然超貴重品。実物大ではないのが惜しまれるところかな（それもちょっとコワイ）。リカちゃん人形で有名なタカラさんだけに、着せ替えの洋服や、エリスちゃんのおウチなんてのも期待したいところ。

右下の顔写真はクレーンペットの試作品。ちなみにエイジとデュークもあったが、こちらは次の機会にお見せするので、女性ファンはお楽しみに。

これらの人形については、発売時期や価格などすべて未定。決定次第このページでドンと紹介する。（タカラや編集部への問い合わせは御遠慮下さい）

ELLIS

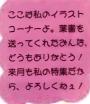
♡エリスのお部屋♡

ELLIS'S PRIVATE ROOM

埼玉県　彩　和昭

兵庫県　しもん

愛知県　みくりゆーこ

岐阜県　KUKUMA

皆さん、私の部屋へようこそ。今月から読者の皆さんと、タカラのゲームキャラと、葉書でお話出来るコーナーが出来ました。イラストやゲームの感想など、いろんなお葉書を送ってくださいね。ファンレターなんかもらえたら、とってもうれしいです（えへっ）。

私以外のキャラとも、この部屋で会えますよ。呼んで欲しい人がいれば、リクエストしてくださいね。じゃ、来月まで少しの間お別れね。

おたより大募集

このコーナーでは皆さんからのお便りをお待ちしています。タカラのゲームに関係があれば何でもOK。あて先は以下のとおりです。

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク
The PlayStation編集部「ハイパーリゾートTAKARA島」係

◀葉書例

ゲームファン待望の3Dポリゴン格闘ゲームを徹底攻略!!

【新刊】

闘神伝 パーフェクトガイド

The PlayStation編集部 編
A5判・定価880円（税込）

SOFT BANK
ソフトバンク出版事業部

■プレイステーション用3Dポリゴン格闘ゲーム「ハイパーソリッド闘神伝」の完全攻略本。最高レベルのポリゴン技術で実現した超空間立体バトルはまさにハイパーリアル。世界各地から集まった戦士達が挑む闘神大武会に優勝するためのCPU攻略や、友人との対戦プレイに役立つ数々の情報を満載。また、充実したキャラクター設定資料も併せて掲載。資料性も高くお買い得な一冊。

©TAKARA

The PlayStation 5月号

読者プレゼント！

本誌80ページのアンケートハガキにプレゼント番号のほか、所定の項目をご記入の上、50円切手を貼り、編集部までお送りください。記入が不十分なものは無効になります。

今月の締め切りは4月20日です（当日消印有効）。当選者発表は本誌7月号上で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。ご了承ください。

※誌面で発表後、2カ月以上たっても賞品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

本誌に関するお問い合わせは
03・5642・8194

電話受け付け時間は、月曜日から金曜日の午後4時〜6時までです。なおゲーム内容、裏技に関することについてはお答えできません。

1 上海　万里の長城　5名

発売中¥4,800／ソニー・コンピュータエンタテインメント

パソコンやゲームセンターでも大ヒットした「上海」がプレイステーションに。またはまってしまうのか！

2 卓上カレンダー　5名

非売品／提供：カプコン

ヴァンパイアハンターのキャラが月ごとに登場する、4月から来年3月までのカレンダー。

3 ヴァンパイアハンターポスター　5名

非売品／提供：カプコン

AOUショーで注目を集めた、ヴァンパイアシリーズの新キャラ、ドノヴァンの大きなポスターです。

4 宝魔ハンターライムポスター　3名

非売品／提供：アスミック

またまた登場のライムのポスターです。これは電車の中吊り用のもの。部屋にも１枚ほしい。

5 AOUグッズ　5名

非売品／提供：カプコン

AOUショーのカプコンのカタログです。中は見てのお楽しみ。バッグ付きです。

6 「姐〜あねさん〜」ステッカー　10名

非売品／提供：NECアベニュー

PCエンジンの新作ソフト「姐〜あねさん」。この色ってやっぱり「あねさん」だから？

7 「アレス王の物語」テレカ　3名

非売品／提供：ガスト

「Falcata」のガストより、テレカのプレゼント。アレス王の絵ハガキもセットでお送りします。

8 メタルジャケットポスター　10名

非売品／提供：ポニーキャニオン

3Dバトルシミュレーター「メタルジャケット」の超美しいグラフィックのポスターです。

編集部より特別プレゼント／映画「ストリートファイター」（4月末より全国東宝洋画系劇場にて公開予定）鑑賞券を先着25名様にプレゼントします。当選の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

3月号読者プレゼント当選者

①SPACE GRIFFON VF-9（10名）
兵庫県／下里洋平　広島県／八津川剛史
兵庫県／白神文平　京都府／宮下裕志
神奈川県／後藤宏規　神奈川県／佐藤亮太郎
京都府／松井泰仁　静岡県／大畑行伸
岡山県／藤原宏行　東京都／和野義弘

②TAMA（3名）
大阪府／坂本剛　京都府／吉井静香
大阪府／石川亜希

③喜国雅彦印　笑う婦警さん
パチスロハンター（3名）
愛知県／小島丈英　大阪府／西原智樹
東京都／高久聡

④麻雀ステーションMAZIN〜麻神〜（3名）
群馬県／峰岸五郎　神奈川県／浅川良夫
山梨県／小熊和雄

⑤わんぱくデニスTシャツ（3名）
東京都／甘利有司　東京都／桜井潔
長野県／利根川大樹

⑥あぶない刑事ポスター（2名）
岩手県／松草徳之　愛知県／寺西広

⑦ロードス島戦記ステッカー（5名）
埼玉県／後藤清志　神奈川県／鬼塚哲
大阪府／岡田英樹　大阪府／安部智裕
兵庫県／ケビン・バートン

⑧「平成狸合戦ぽんぽこ」
正吉マスコット人形（3名）
東京都／鳥越正幸　神奈川県／棚橋基
大阪府／池田孝志

⑨ぽっぷるメイルバッジ（3名）
神奈川県／渋谷英正　長野県／中澤宏嘉
大阪府／石田俊之

⑩オルゴール（2名）
神奈川県／高橋俊幸　三重県／木下雄司

⑪ソフトバンクカレンダー（30名）
北海道／山本健治　宮城県／峰岸玲
宮城県／三浦友明　宮城県／戸津貴行
茨城県／岡本博　茨城県／松本茂樹
栃木県／松田由晴　群馬県／設楽浩一
埼玉県／鎌倉健司　埼玉県／三友卓哉
埼玉県／岩田雅人　埼玉県／大橋弘典
東京都／小木曽武　東京都／内山薫
東京都／前川崇　神奈川県／池田昭雄
神奈川県／鈴木誠　新潟県／小野裕子
長野県／横沢勇紀　岐阜県／山口高史
愛知県／桑野弘美　三重県／吉田和宏
京都府／松岡好晃　奈良県／小林武志
大阪府／近藤孝司　大阪府／井上敏雄
兵庫県／椋橋哲也　岡山県／中村利和
愛媛県／石田良　福岡県／牛島昭宏

⑫キングスフィールドカレンダー（5名）
北海道／高橋圭太　東京都／松尾剛司
東京都／佐藤宏貴　大阪府／田中宏明
兵庫県／石原博充

お詫びと訂正／4月号読者プレゼントの⑧鋼鉄の騎士ポスターの提供が「ソニー・コンピュータ」となっておりましたが、「アスミック」の誤りです。P44、45の一部写真と説明がくいちがっていました。関係者並びに、読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことをお詫びします。

SHOP DATA PS HIT CHART 2/16〜3/15

データ協力店／シータショップ溝の口店・わんぱくこぞう全国230店・ツクモパソコン本店4F・メッセサンオー

発売タイトルも20を超え、いよいよ充実してきたラインナップ。今もっとも売れているのはやはり「闘神伝」。そしてそれを激しく追いあげているのが、「キリーク」だ。来月は大変動がありうるか？

順位	前回	タイトル	メーカー	発売日	価格	Points
1	前回1位	ハイパーソリッド闘神伝	タカラ	1月1日発売	¥5,800	7320
2	前回3位	キリーク・ザ・ブラッド	SME	1月27日発売	¥5,800	7133
3	前回2位	リッジレーサー	ナムコ	12月3日発売	¥5,800	7027
4	前回9位	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	1月27日発売	¥4,800	4795
5	前回4位	サイバースレッド	ナムコ	1月27日発売	¥5,800	4236
6	前回8位	雷電プロジェクト	セイブ開発	1月27日発売	¥5,800	3837
7	前回5位	A.Ⅳ.evolution	アートディンク	12月3日発売	¥7,800	2817
8	前回10位	MYST	ソフトバンク	1月27日発売	¥7,800	2450
9	前回7位	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	12月22日発売	¥5,800	2150
10	前回6位	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	12月3日発売	¥5,800	2092
11	前回12位	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	12月9日発売	¥5,800	1703
12	前回11位	モータートゥーングランプリ	SCE	12月16日発売	¥5,400	1483
13	前回13位	キングスフィールド	フロムソフトウェア	12月16日発売	¥6,300	1480
14	前回15位	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	2月3日発売	¥5,800	1210
15	前回14位	クライムクラッカーズ	SCE	12月3日発売	¥5,800	1047
16	前回一位	麻雀ステーション MAZIN〜魔神〜	サンソフト	12月3日発売	¥6,300	592
17	前回一位	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1	アスミック	12月22日発売	¥5,800	440
18	前回一位	柿木将棋	アスキー	12月22日発売	¥9,800	323
19	前回一位	熱血親子	テクノソフト	12月3日発売	¥6,980	290
20	前回一位	麻雀悟空／天竺	シャノアール/EAV	12月3日発売	¥5,800	247

※SME:ソニー・ミュージックエンタテインメント SCE:ソニー・コンピュータエンタテインメント

No.1 ハイパーソリッド闘神伝

発売以来トップを走り続ける「闘神伝」。まず対戦格闘ファンが飛びつき、その後も口コミで評判が上がっていったという理想的なパターン。しばらくPSユーザーが増える限り売れ続けそう。

No.2 キリーク・ザ・ブラッド

発売と同時に3位に躍りでて、今月はついに「リッジレーサー」をかわしついに2位に。トップ逆転はあるか。

No.3 リッジレーサー

PSは持っているがリッジは持っていない人は何人いるだろうか？ 起爆剤としての役目を見事に果たしたソフト。

プレイステーションユーザーの主張

このゲームをプレイしたい!!

1. 鉄拳——203人
2. ヴァンパイア——161人
3. アーク ザ ラッド——138人
4. 機動戦士ガンダム——110人
5. プリンセスメーカー3——68人
6. アクアノートの休日——61人
7. ときめきメモリアル——54人
8. X-MEN——53人
9. BOXER'S ROAD——37人
10. 九龍風水傳〜クーロンズゲート〜——34人

ゲームセンターで先行して我々の前に姿を現わした「鉄拳」が発売日間近となりトップに躍り出た。この本が皆さんの手に届くころには、実際にプレイしている人も多いだろう。「X-MEN」「BOXER'S ROAD」「九龍風水傳〜クーロンズゲート〜」など新タイトルもランクイン。

このゲームを移植してほしい!!

1. ファイナルファンタジーシリーズ——145人
2. エースドライバー——86人
3. ヴァンパイアハンター——59人
4. シムシティ2000——50人
5. ポリスノーツ——42人
6. バーチャファイター——40人
7. ドラゴンクエストシリーズ——38人
8. ぷよぷよ——35人
9. 真・サムライスピリッツ——33人
10. 三國志——31人

こちらもゲームセンターで登場した「ヴァンパイアハンター」が、初登場3位となった。相変わらずの「ヴァンパイア」人気は全くさめる気配がない。連続トップを続ける「ファイナルファンタジー」シリーズはまさに不動の地位を獲得した感がある。これは本当に発売されるまで続くのか？

本誌読者1000人アンケートによる。

PS USER'S CHART VOL 3

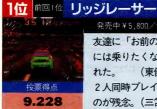
PSユーザー必見のこのコーナー。次にどのソフトを買おうかなあ、と迷っているあなたのために、送られてきたユーザーの声をまとめて右ページに紹介したので、そちらもぜひ参考にしてほしい。

順位	前回	ソフト名	メーカー	全投票平均
1	1	リッジレーサー	ナムコ	9.228
2	2	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	9.004
3	4	ハイパーソリッド闘神伝	タカラ	8.589
4	5	キングスフィールド	フロムソフトウェア	8.576
5	3	キリーク・ザ・ブラッド	ソニー・ミュージックエンタテインメント	8.394
6	6	雷電プロジェクト	セイブ開発	8.333
7	7	A. Ⅳ. evolution	アートディンク	8.211
8	13	クライムクラッカーズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.100
9	10	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	7.975
10	9	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	7.969
11	8	MYST	ソフトバンク	7.837
12	12	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	7.390
13	17	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1	アスミック	7.126
14	11	サイバースレッド	ナムコ	7.030
15	14	モータートゥーングランプリ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	6.814
16	20	TAMA	タイムワーナーインタラクティブ	6.588
17	16	柿木将棋	アスキー	5.875
18	−	ジグゾーワールド	日本一ソフトウェア	5.326
19	18	麻雀悟空／天竺	シャノアール／EAV	4.433
20	15	麻雀ステーションMAZIN〜麻神〜	サンソフト	4.381

今月のお買い得品

1位 前回1位 **リッジレーサー**

発売中 ¥5,800／ナムコ

投票得点 9.228

友達に「お前の運転する車には乗りたくない」と言われた。（東健太郎20歳）

2人同時プレイができないのが残念。（三笘祐史15歳）

奥さん、いいっすよ!!

6位 前回6位 **雷電プロジェクト**

発売中 ¥5,800／セイブ開発

投票得点 8.333

弾よけの苦しさがやがて快感に…。（岡本　耕19歳）

Ⅰ、Ⅱ一緒でこの値段、縦画面ありとファンにはうれしい移植。（石倉康治29歳）

来月の目玉商品!!

? **鉄　拳**

3月31日発売 ¥5,800／ナムコ

投票得点 ?

いよいよ発売日間近。ゲーセンでの興奮がテレビの前で実現する。前評判通り、上位ランクインされることは間違いないだろう。

編集部評

今回は新作が少なかったため、順位に大きな変動はありませんでした。しかし、リッジレーサーは強いですねえ。もうすでに編集部ではリッジの画面を見ることも少なくなったのですが、いまだ手に入りにくいPSのこと、爆走を夢見てる人も多いんでしょうねえ。ちなみに編集部Kさんの弟（高校3年、新潟県在住）もその1人。Kさんに「リッジ、おもしろいよぉ」などと電話で言われ、欲求不満のご様子。こんな思いをしている全国の皆さん！　早くPSを買って、ハガキを送るべし。

PS USER'S CHARTに参加すべし!!

●投票方法

官製ハガキに、自分が実際にプレイしたPSソフトを各10点満点で採点してください。（最高3本まで）。簡単に各ソフトのコメントを書いてください。最後にほしいPSソフト名も忘れずに（ただし、発売されているものに限ります）。抽選で3名にPSソフトをプレゼントします。また、応募券を必ず貼ってください。応募券のないもの、同じ号での2通以上の投票は無効です（第4回集計締め切りは4月15日です）。

●投票の心得

●ゲームタイトルはサブタイトルまで正確に(特にシリーズものは注意)。

●評価は1〜10点までの10段階で（小数点は不可）行う。全国の読者が注目していることを意識すること。

●発売されていないソフトは評価しないこと。

●応募券を必ず貼ること。ただし、同じ号の応募券での投票は1人1枚まで。

●住所・氏名は必ず書くこと。

記入例

50円切手　POST CARD
〒103
東京都中央区日本橋
浜町3-42-3
ソフトバンク(株)
The PlayStation
編集部
PS USER'S CHART
係

※最高3本まで
1（ゲーム名）−点数
（コメント）
2（ゲーム名）−点数
（コメント）
3（ゲーム名）−点数
（コメント）

希望PSソフト〔　　〕
〒住所
氏名
年齢
TEL
応募券

このコーナーは、発売されたすべてのPSソフトを読者の方々に10段階で再評価してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開するものです。各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でチャートに登場します。なお、組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。

毎月たくさんのハガキがUSER'S CHARTによせられますが紹介できるのはごくわずか。ここで上位ランクインされているソフトについて読者の意見をたっぷりご紹介します。これを読んで次にソフトを買う時の参考にしてください。すべて持っているという人も一読の価値あり／

No.1 リッジレーサー

33歳のオレに初めてゲームを買わせたソフト。アーケードゲームもした事がない。友人宅で見てすぐハード、ソフトを買いに行った。グラフィックがきれいだ。音声はサラウンドプロセッサを通しボーズで再生。スタート前の排気音やトンネル内のライヴな音、BGMのバスドラのドコドコが気持ちいい。BGMはカセットに録って車で聞こうと思っている。

小山良一　33歳

ゲーセンそのままで気分は本当にレーサー。しかしその後に車に乗ると、ついスピードを出しすぎてしまう…。

宮崎隆博　24歳

友人接待用としても最高／　ただ、一度やらすとなかなか帰ってくれない。

國枝良章　26歳

レース中英語で何かしゃべっていてかっこいいけど、逆走したときのクレイジーしかわからん。誰か訳してくれー。

藤木伸治　19歳

購入当日、家族全員でレース大会を開くほど、熱中してしまった。翌日ネジコンを買い、また熱中してしまった。疲れた…。

増田和美　27歳

あきることは一生ないだろう。

佐野和樹　27歳

チューンナップとかがあるといい／

栗山和晃　14歳

決して悪い出来ではないが、カウンターの当てにくさと、汚く荒いテクスチャーには、がっかりしてしまった。期待が大きすぎたせいだろうか。

原田勝彦　16歳

No.2 SPACE GRIFFON VF-9

奥の深いストーリー、豊富なビジュアル、豪華な声優陣と、多少の不満は打ち消してしまう素晴らしい作品。

今久保洋介

RPGにシューティングの要素が取り入れられてこの価格。大満足である。

笠原直人　24歳

過酷なミッションをこなし、仲間を失っていく。素晴らしい演出。多数声優さんを起用。「いいねぇ」の一言。

植松和紀　18歳

エネルギー残りわずかの時に、敵に出くわすとムショーに悲しくなる。

渡辺崇道　17歳

ゲーム自体は良いが、会話が少し長い。それと受信時のセリフをとばすことができたらよかった。

笹原　聖　20歳

「おつかい」をさせられてるみたいな一本道のストーリーが辛いが、迷わないので、それはそれでいい。

高砂秀利　18歳

ストーリーがよく練られてるにもかかわらず、とても理解しやすかった。しかし後半になるにつれて、若干重い感じになっていくのが難点かもしれない（個人的には気に入っているが、万人受けするかは疑問）。

松草徳之　20歳

良い意味でも悪い意味でもパソコン的。ヴィジュアルをもっと映画的にすれば良かった。その他、操作、ストーリー、システムは良心的。

後藤功士　22歳

声優ファンなら買いの1本。

大塚俊宏　20歳

No.3 ハイパーソリッド 闘神伝

操作性、グラフィックなど文句なし／

長谷浩二　34歳

グーローシェーディングとテクスチャーのすごさを見せつけられた感じ。PSはやっぱりすごい／　だがストⅡのような緊張感があまりない。

下田聡　22歳

マニアには簡単かもしれないが、格闘ゲームが苦手な私にとってはサクサク切れて気持ちが良い。人を切ると爆発するのは気になる。

小村昌弘　23歳

今までの対戦格闘ゲームで培ってきた要素をほとんど全部おさえた所が、ライバルのバーチャファイターと違う点で楽しめる。

山口正和　21歳

少々大味だが、視点等に慣れてくるとスルメのように味が出てくる。ちなみにオレはソフィア派。

武井俊樹　17歳

インタラクティブな映像ソフトとして評価すると7点。3D格闘ゲームとして評価すると、ゲームバランスも悪く、奥の深さもないので4点である。

画面は美しいが、ひとどおりプレイしてしまえば飽きてしまうようなものはゲームではなく、映像ソフトである。

西山京助　33歳

ソフィアのホーホッホーホッホッホッがたまらなくいい。

加藤英幸　34歳

売り上げとは裏腹に、出来はイマイチ。おもしろくなくはないが、格ゲーをある程度やっている人はすぐ飽きるだろう。

松井哲　18歳

No.4 キングスフィールド

歩くときに上下に揺れるのを見て、次世代機のパワーを感じた。

小林隆之　24歳

3DダンジョンRPGということもあっとっつきにくいが、部屋の電気を消してプレイすると、ダンジョン世界に肩まで、いや頭のてっぺんまでどっぷりつかってしまう。掘り出し物的なソフトである。

市野智彦　23歳

モンスター等が迫力があって良かった。もう少し長いストーリーだと、奥が深くなり、より良くなったと思う。

山崎一　23歳

自由度が高いのが良い。孤独感と超ムズだが、またそこが良い。最後に気がかりなのがB5の竜。あれは一体…。

須藤房雄　27歳

夜中プレイすると恐怖感があり、3Dダンジョンの苦手な人でも楽しめるが、最初はつまらないので、我慢のゲーム。

鈴木真一　25歳

聞いた事のないメーカーでしたが（失礼）、一言買って良かった／　RPGとしては簡単な方ですが、ムード最高。続編に期待します。

椎名道生　34歳

ウィズフリークの私にはたまらないです。1日1レベルは上げています。

荏原真由美　24歳

久々にRPGをしたなと思った1本。媚びてないつくりが良かったです。

登利屋拓三　22歳

暗闇からのファイアーボールほど驚いた事が今まであっただろうか。

鎌倉健司

No.5 キリーク・ザ・ブラッド

絵と音楽が最高。一人でやっているとめちゃめちゃ怖い。

鬼塚哲　17歳

これぞ次世代ゲームという感じ／

小屋原智一　17歳

難しすぎるのが良い。しかし好きな人と嫌いな人が分かれるだろう。

宮野敏　18歳

地下を進むたびに新たな恐怖と緊張が襲いかかり、思わず体が熱くなってしまう。

大竹弘　25歳

2足歩行する重厚な金属の塊に搭乗し、戦闘を行う設定であるが、実際にプレイすると視点の移動は、一定の高度と等速度を保っている。これでは、足も質量もない幽霊の視点と同じだと思う。ロボットを操縦している雰囲気にならないため、まったく感情移入できないのが残念。

西山京助　33歳

すぐやられてしまうのは、ゲームに酔ったためであり、腕のせいではないはずだ。ホントかな？

平川拓也　25歳

戦う場所が狭い等の不満もあるが、グラフィック、雰囲気がとても良い。

秋山高志　19歳

デモがすごい／　ついにここまできたかという感じ。でもゲーム自体は…。バランス的にきついから、やり方が悪いと初めからやり直し、ということになりがちだし、マップ構成や敵の攻撃も問題あり。やっぱりあの「DOOM」を超えていない。

関浩昭　23歳

こんなチャートも作ってみました

年齢別	
No.1	16歳
No.2	17歳
No.3	18歳
No.4	15歳
No.5	14歳

都道府県別	
No.1	東京都
No.2	神奈川県
No.3	愛知県
No.4	大阪府
No.5	千葉県

USER'S CHARTにハガキを送ってくれた読者ランキング／　ホントくだらないチャートですいません。全く予想通りというか、当然の結果というか…。しかし上位には来なかったものの、年齢では30歳代の方のハガキが多いのが目立ちました。これからもオトナの厳しいご意見を、おまちしております。

32bit キリーク・ザ・ブラッド　ソニー・ミュージックエンタテインメント

キリークへの道は近い!

Presented by 森田弘和(埼玉県)

狭い通路での戦闘が厳しい上に、非常に強いボスと各階戦わなければならず、気がついたらゲームオーバー。こんな事が良くあるのでは？特に対ボス戦ではあっという間にシールドが尽きてしまい、何回もやり直した人も多いはず。

だがここに紹介している方法を使えば、そんな悩みも解決。やり方は簡単。まずドアのロックを解除してドアを開ける。普通ならここで部屋に入り、ボス登場のムービーが流れるわけだが、ちょっと待ってほしい。部屋の入り口に立って、弾を嫌になるぐらい撃ってみよう。武器はエネルギーを消費する物ならばOK(弾が惜しくなければ、何でもいいけれど)。充電器との間を何回か往復した後に部屋に入ると、ボス登場のムービーが流れるのだが、それが終わった途端、ボスは勝手に死んでしまう！　相手が見えなくても当たり判定がある事を利用した技だ。後は余裕でリペアパーツを取って、下の階に降りて行こう。この方法を使えば、どの階のボスもノーダメージで倒せる。杉澤教授も絶賛の、この技を駆使して、ぜひともエンディングを見てほしい。

ドアのキーを解除

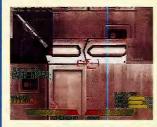
部屋の前で連射

ボス敵が!

16bit SPACE GRIFFON VF-9　パンサーソフトウェア

最強の武器は最初の階に

Presented by 川俣和義(兵庫県)

このドアをレーザーカッターで切断する

最後までプレイヤーを飽きさせないストーリーが展開されるグリフォン。しかし、最後になっても開かない扉があるのに気づいただろうか。

1階の①にあるそのドアの前でレーザーカッターを使いドアを切断すると、②の部屋で最強の武器であるメガレーザーが手に入る!　これは攻撃力が180と、出現する武器の中では最強に設定されている。これを使って最後の敵の足元を狙えば、かなり簡単にクリアできるはず。まさしくプレイヤーの意表をつく裏技だ。

これがメガレーザーだ!!

16bit モータートゥーン・グランプリ　ソニー・コンピュータエンタテインメント

これが噂のかっ飛びスタート

Presented by 中村武次(青森県)

レースものにはついてくるスタートダッシュ。もちろん、この「モータートゥーン・グランプリ」にもあるが、タイミングが非常にシビア。コツとしては最初からアクセル全開で、黄色から青色に変わる少し前に一瞬離してまた押す。と、うまくいく確率が少し上がる。写真の位置にタコメーターが合っていれば、成功するはず？

この辺りでボタンを操作!

小ロケットスタート

大ロケットスタート

5.7.3はコナミの合図

16bit　極上パロディウスだ！　コナミ

Presented by 飯坂芳美(佐賀県)

フルパワーアップや無敵、面セレクトに続き、またまた新たなコマンドだ。今回は、もう極パロは飽きたという上級者の君向きの、いきなり2周目から挑戦できるコマンドと、買ったはいいけどSHTはやっぱり苦手だと、最後までやり通せなかった初心者向けの、残機が99機になるコマンドを左に紹介する。

これらのコマンドは両方ともタイトル画面の時に打ち込むように。ただし2周目コマンドは極上パロディウスのみで、パロディウスだ！　では使用不可だ。いずれもコマンド入力に成功すると音がするので、それを目印にしてくれたまえ。

△を5回
○を7回
×を3回

2周目からスタート

×を5回
□を7回
○を3回

残機が99機に

A列車、空を飛ぶ！

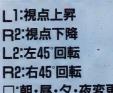
16bit　A.Ⅳ.evolution　アートディンク

Presented by ぷにぷにコットン(奈良県)

車窓モードを見た人は、一度でもいいから線路をはみでて自由に動き回りたい。そんなことを考えたことはないだろうか。そんな切実な願いをかなえてくれるのがこのハイテク。車窓モードの最中にセレクトボタンを11回押すだけという、超お手軽技で「A.Ⅳ.」の世界をすべて旅行できるようになる。とにかく一度入力して空を飛んでほしい。その景色には絶対に感動するだろう。操作方法は下に記してあるので、それを参考にして欲しい。

セレクトボタンを11回押す

畑だって自由に見て回れる

操作方法

L1:視点上昇
R2:視点下降
L2:左45°回転
R2:右45°回転
□:朝・昼・夕・夜変更
○:スピード設定

空を飛ぶこともできる

足りないモノは輸入しろ

8bit　A.Ⅳ.evolution　アートディンク

Presented by SHO様命(長野県)

無人島や山脈のマップをプレイしていると、どうしても困るのが資材の確保。工場を造るにも資材が必要。その上建設費用もばかにならない。かといって工場を造らなければ何もできない。そんな時、一番安上がりに資材を輸入する方法を伝授しよう。その方法は、写真のように画面の端に線路を敷いてしまう事だ。ただし普通に敷いてもダメなので、ホーム増設をうまく利用してやらなければならない。線路さえ敷いてしまえば、貨物を走らせると資材が、客車を走らせれば人がどんどん入ってくる。

駅ビル建設

ホーム増設

駅ビルと線路を撤去

資材輸入成功！

極パロの安地発見！

8bit　極上パロディウスだ！　コナミ

Presented by ヤノジャ(神奈川県)

「安地」とは「絶対やられない安全地帯」のことを指すSHTゲーム用語。極パロにもこの「安地」が存在する。場所はゲーム中突然現れるモアイ兄弟船ステージのボス・よしお＆よしこ。ボスの出現直前に、自機を左の写真の位置にもっていけば、絶対にやられない。ただし、下の燃える炎にぶつからないように気をつけろ。ここでぼーっとしていれば、2、3分でよしこは自爆する。

ちなみにモアイ兄弟船ステージは、スコアに対応した一定の法則にのっとって出現するので、さっさと出して早く抜けると楽。

闘神伝追記

8bit　闘神伝　タカラ

Presented by 全国のPSユーザー

まずコマ送り技。ゲーム中ポーズしてコマンドでポーズ表示を消す。そして2Pのセレクトボタンでコマ送りになり、押しっぱなしでスローになる。これを使えば3月号掲載の「カインの首に」は楽にできる。さらにもう一つの爆笑技「ショウの首に」も紹介しよう。対戦でカメラズームにしてショウは飛翔斬を出す。上にあがる途中でポーズしてカメラを顔の前に合わせ、ズームアップしてから少しずつコマ送りしてみよう。髭のような胸毛のようなものが現れて爆笑だ。表情も変で生首にも見える。ポリゴンならではのバグかな？

※SHT:シューティングゲーム

8 bit　極上パロディウスだ！　コナミ

広がる"う・さ・ぎ"

Presented by タムリン17才(石川県)

再度パワーアップゲージをオプションに合わせパワーアップボタンを押す

オプション4つの時

ひかるとあかねの二人のみの便利技を教えよう。まずオプションを4つ付ける。そしてさらにパワーアップゲージをまたオプションの位置までもっていって、そこで今一度パワーアップボタンを押してみよう。すると押している間だけ、4つのオプションが上下に広がるのだ。

オプションが広がる

8 bit　ツインビー対戦ぱずるだま　コナミ

メローラ姫と"Bee～"

Presented by ぴょんぴょん(岐阜県)

最初は6人しか選べないが、最後のメローラ姫をクリアするとエディットモードが新たに選べるようになり、他の3人も自分で使える。メモリーカードがあれば、クリアしたデータを保存しておける他に、自分の好きなキャラの落下パターンを変更することも可能。

メローラ姫に勝つ

エディットモードで　キャラが増える！

8 bit　サイバースレッド　ナムコ

勝てない人にプレゼント

Presented by 大地泰之(高知県)

このゲーム、最後のボスを倒すとボス以外の敵ビーグルが使用可能になることは以前掲載したが、実はボスを倒さずともコマンドで使用できるようになることが判明した。左記のようにコマンド入力すれば、いきなり最初からスティールナイトやカニビーグルが使えるぞ。

タイトル画面で

1コンで
↑←↓→↑△
↑→↓←↑○と
順に入力

使えるビーグルが！

2 bit　闘神伝　タカラ

WIN or LOSE?

Presented by 佐々木良太(愛知県)

エリスと対戦しているときに時々起こるのがこのハイテク。というよりは単なるマヌケ技かな。なるべく闘技場の端で戦い、最後にぎりぎりの場所でエリスを勝たせる。すると勝利のダンスの最中にエリスが場外に落ちるが、その時一緒にWINの文字もストンと画面下に落ちてしまう。ちゃんと勝ちにはなるけれど、勝ってもあんまり後味がよくない!? この技はどのキャラクターでもおこすことができるけれど、勝ちポーズが派手なエリスは比較的簡単に落ちる。あとは嫌なキャラクターでも落としてスカっとしよう。日頃負けまくっているガイアやSHOを選んで、闘技場から落としてやれば、少しは気分が晴れるかも？

勝っても…

おマヌケ!!

JUNKEYS, COME ON!

HIGH-TECH JUNKEYでは、プレイステーションソフトの裏技を大募集しています。ハガキの裏（封書も可）に、ゲーム名と、発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、右記のあて先まで送ってください（電話での応募、お問い合わせは受け付けておりません)。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているものを優先させていただきます。また、本誌に対するご意見ご希望などもお書きいただければ幸いです。

毎日編集部にはたくさんのハガキが届きますが、やはり人気ソフトのものが大多数。採用を目指すなら、あまり日の目を見ない(！)ソフトの裏技の方が確率はアップします。なお、ほしいソフトは、ハガキを書いた時点で発売中ものに限ります。

採用者には内容のランクによって、上記の謝礼を進呈いたします。住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書いてください。掲載されてから2カ月以上たっても、賞品が届かない場合は、編集部までお電話ください。(03-5642-8194　月～金午後4時～6時)

32 bit	ご希望のプレイステーションソフト
16 bit	図書券¥1,000
8 bit	図書券¥500
2 bit	ソフトメーカー特製テレカ

あて先
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱　The PlayStation編集部
HIGH-TECH JUNKEY係　まで

情報の交錯する現代、自分に有益なものを賢く選択するための

DEMOってプレステ

4月号

おしながき

1.ナイトストライカー
2.ヴィクトリーゾーン
3.ぐっすんおよよ
4.球転界
5.Jumping Flash!
〜アロハ男爵ファンキー大作戦の巻
6.機動戦士ガンダム
7.サイバーウォー
8.時空探偵DD〜幻のローレライ
9.メタルジャケット
10.ユニバーサルバーチャパチスロ
〜必勝攻略法
11.サラブレッドブリーダーⅡPlus

DEMODEMOプレイステーション最新情報ページ

DEMODEMOプレイステーションとは?

〝デモデモ〟はSCEが主な取り扱い店に配布している、PSソフトの最新情報を集めたお試し版のCD-ROM。発売前のソフトをいち早く体験できるデモ・プレイステーションや、最新ソフトのアニメーションが見られるムービー・プレイステーションなど、PSユーザーが知りたい情報がぎっしりつまっている。では、今月号の内容をご紹介!

デモ・プレイステーション

ナイトストライカー

近未来の地球を舞台に繰り広げられる、3Dシューティングゲーム。自機を巧みに操り、全6ステージクリアを目指す。デモデモではタイムアタックモードとして、ステージXが2分間遊べる。

ヴィクトリーゾーン

今までのパチンコゲームとは一線を画す、超リアルパチンコシミュレーション。パチンコ界の超人気メーカー三共の懐かしい台が10台入って、ファンにはうれしい限り。デモデモでは1機種限定で2分間遊べる。

ぐっすんおよよ

天井から落ちてくるブロックを操作して、〝ぐっすん〟または〝およよ〟を無事に地下迷宮から脱出させるアクションパズルゲーム。アーケードからの完全移植+PSオリジナルがウリ。デモデモでは1面のみ遊べる。

球転界

PSでは、初のピンボールシミュレーションゲーム。ボールの動きもさることながら、バックで流れるゲームミュージックは必聴。どの年齢層でも手軽に楽しめる。デモデモでは〝ソードシールド〟で、2分間遊べる。

Jumping Flash!

ウサギ型ロボット〝ロビット〟に乗って3次元空間を飛び回り、アロハ男爵に奪われた星のかけらを取り戻すゲーム。高所恐怖症の人は、思わず目をつぶってしまう場面の連続。デモデモでは、最初の1面のみ遊べる。

僕がこのソフトの案内役をするロックだよ。分からないことがあったら、△ボタンを押して僕を呼び出してね。○ボタンで各コーナーにジャンプ、×ボタンでコーナーを抜けられるよ。

リクエスト・プレイステーション

このコーナーでは、今まで発売されたPSソフトの中から人気の高いゲームをピックアップして、ダイジェストで紹介する。店頭で購入できなかった人は、ここでプレイしてしばらく我慢しよう。残念ながら、どのソフトも動作制限があるので、その範囲内でしかプレイできない。しかし、そのゲームを十分に堪能できるだけのボリュームはある。気になるソフトを再チェック。

- 闘神伝
- リッジレーサー
- モータートゥーン グランプリ
- A.Ⅳ. evolution
- 極上パロディウスだ! DELUXE PACK
- サイバースレッド

※SCEはソニー・コンピュータエンタテインメントの略称です。

ムービー・プレイステーション

機動戦士ガンダム

CGムービー+コクピット視点の3Dバトルで、あのガンダムがPSソフトとして甦る。

サイバーウォー

近未来バーチャルアクション。インタラクティブ要素を取り入れており、何度でも遊べる。

時空探偵DD〜幻のローレライ

1938年、第2次世界大戦前夜のドイツを舞台に巨大飛行船を取り巻く陰謀を解決するADV。

メタルジャケット

ロボットバトルシミュレータ。対戦ケーブルを使えばPS初のケーブル対戦プレイが可能。

ユニバーサルバーチャパチスロ〜必勝攻略法

人気のユニバーサルのパチスロをポリゴン3Dで再現。必勝攻略モードで必勝法も学べる。

サラブレッドブリーダーⅡ Plus

競走馬育成シミュレーション。昭和39年から平成6年までのすべての重賞データを再現。

ニュース・プレイステーション

このコーナーは、プレイステーションニュースとオンセールデータの2つに分かれている。オンセールデータのコーナーでは、現在発売中のPSソフトや周辺機器のデータが確認できる。今まで知らなかったソフトもあったりして、意外な発見につながるかも。また、プレイステーションニュースではゲームの攻略法などの話も聞けて、まさに盛り沢山。ぜひ、目をとおして!

プレイステーションニュース

今回はナムコの佐伯さんが、リッジレーサーの上手な走り方を解説してくれる。これは一見の価値あり。

オンセールデータ

ここは、PS用のソフトやハードに関するデータベースコーナー。今まで発売されたものすべてを網羅している。ここを見ればPS商品のすべてが分かる!

おたより募集

このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。テーマは「あなたの街の遊べるデモデモ」です。「私の街のあの電気屋さんに行けば体験できるよ」といった情報を待っています。なるべく詳しく書いて送ってください。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱
The PlayStation 編集部
「DEMOって!プレステ あなたの街の遊べるデモデモ」係まで

第1回 GAME EXPO '95 緊急速報！

日本最大のコンベンションセンターである千葉・幕張メッセでは、年間数百にも上る見本市が行われる。アーケード関連やハードウェア別の展示会はいくつかあるが、残念ながら〝コンピュータゲーム〟を幅広い視点で捉えた総合的な展示会は開かれていないのが実情。そんな不満を解消しようというゲーム専門見本市が、去る3月24日～26日にフジサンケイグループ主催のもとで行われた「第1回GAME EXPO '95」だ。

プレイステーションを初め、スーパーファミコン、3DO、パソコンと、およそコンピュータゲーム呼ばれるものの新作が多数出展された。また、この「GAME EXPO '95」は、最新のゲームが体験できるだけでなく、日本国内外の有名クリエイターの講習を受けられるというコンファレンスもあり、3日間ながら多数の入場者を数えた。オープンブックの斎藤由多加氏、スクウェアの鈴木尚氏はじめ、「シムシティー」で有名なマクシス社のウィル・ライト氏、「テーマパーク」でおなじみのブルフロッグ社のピーターモリニュー氏など、普段雑誌くらいでしか見ることのできないクリエイターたちのビッグな最先端のプレゼンテーションは、業界関係者でなくても興味津々であったに違いない。

その中でも、ソニー・コンピュータエンタテインメントは、展示場の約半分を占めるほどの巨大ブースを出展、そのブース内には、ライセンシー各社が小ブースを出していた。そこでは、ナムコの「エースコンバット」の初披露や今まで謎に包まれていたソニー・ミュージックエンタテインメントの「クーロンズ・ゲート」がついに登場するなど、各メーカーが最新作品を展示していた。

名実ともにコンピュータゲーム最大の展示会であった。今後も定期的な開催を期待したい。

バーチャルボーイのゲームも体験できた任天堂ブース。逆にSFCの新作は寂しかった。

小さいながらもたくさんの新作タイトルを展示した3DO。「Dの食卓」は光っている！

最新のゲームとゲームクリエイターが一堂に会した「GAME EXPO '95」。フジサンケイグループ主催だけあって、各展示会場のディスプレイは今までにない雰囲気のものになっている。

GAME EXPO
Computer-Game & Entertainment Conference & E

今回のイベントで最大の広さを誇るプレイステーション関係のブース。「闘神伝」や「鉄拳」のゲーム大会や、「ときめきメモリアル」イベントなど、3日間に渡り盛り上がっていた。

人気対戦格闘シリーズ最新作&3Dポリゴンゲームの百花繚乱

アーケードゲームも滑り出し好調！ PSへの移植の可能性は？

2月22～23日、千葉・幕張メッセでAOU1995アミューズメントエキスポが開催された。ヒューマンの「マッドタクシー」など従来のジャンルの枠を超えたゲームや、ナムコの「アルペンレーサー」など体感型の大型筐体の出展が目立った。また、人気の対戦格闘シリーズは相変わらず好調で、来場者の注目の的だった。

コナミの「ツインビーヤッホー！」は家庭用ゲーム機への移植を考慮して横画面。

ソフトもハードもここでお試し！美女付きプレイステーションの間

東京・銀座ソニービルにゲーム空間「プレイステーション・フロア」が開設

「プレイステーションを買いたいけど、その前にソフトを見てみたい」そんな人にオススメな空間が、銀座ソニービルの6Fに開設された。

ショールーム的に解放された空間にはプロジェクター5台、ワイドテレビ4台に接続された9台のプレイステーションを設置。注目のゲームがプレイできる。年中無休で営業時間は11：00～19：00、もちろん入場無料だ。ただし、販売はありません。

美人コンパニオンの方々も常時待機。落ちついた雰囲気は、大人も楽しめそう。問い合わせは03-3289-5300。

コナミも被災地を応援！ゲーム大会で子供達に笑顔

"がんばろやKOBE!! パワプロ2大会"開催

3月18～19日の二日間、神戸ハーバーランドで、関西大震災で被災した子供達を励まそうとゲーム大会が行われた。

主催したのは、神戸に本社をおき、同じく震災の被害にあったコナミ。同社のスーパーファミコン用ソフト「実況パワフルプロ野球2」を使って、3イニング戦での勝ち抜き戦や、ヒット早打ち競争で盛り上がった。震災以来不自由な生活を強いられ、TVゲームに触れるのも久しぶりという子も多く、子供達の笑顔がひときわまぶしく輝いた二日間となった。

コナミは以前にも直営アミューズメントパーク「チルコポルト」を無料開放するなどしており、地元被災民のために「ゲーム会社としてできること」を積極的に取り組んでいる。

バーチャファイターVS闘神伝 幻の戦いが今、電話で実現する

勝利者総計550人にプレゼント付き

ゲーム専門店ブルートは、"ニューハード対決！ サターンVSプレイステーション"のテレホンゲームを行う。これは、電話をかけて「バーチャファイター」のアキラか「闘神伝」のエイジを選び、メッセージに従って番号を入力して対戦するというもの。戦いに勝てば、総計500人にTVやマウンテンバイクなど賞品がプレゼントされる。期間は3月24日～4月6日（24時間受け付け）。電話番号は、東京03-5466-4944、大阪06-441-5944、名古屋052-232

コスプレイヤーはGOLDに集合！

"コスパ in GOLD3"開催

日本最大級のコスプレアニメソングダンスパーティー"コスパ"が、5月5日に行われる。場所はおなじみの東京・芝浦にあるディスコ"GOLD"。料金、時間など詳細は(株)ブロッコリー、03-5387-6781。

三重県・四日市に"ガルボ"オープン

"パワーシティ四日市"内に併設

セガのアミューズメントテーマパーク"ガルボ"がオープンした。「VR-1」を初め各種アトラクションが充実。

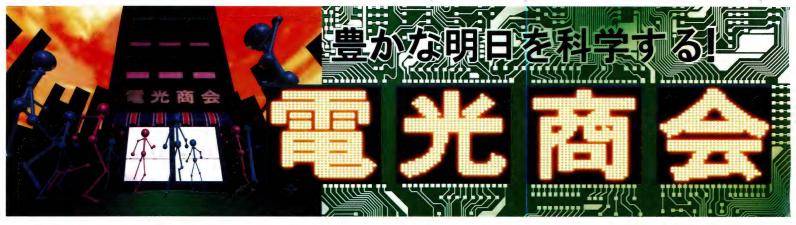
ついにキレイな画面でゲームができる！

RGB＆RFUケーブルが発売

お待ちかねのPS用RGBケーブルとRFUケーブルが、SCEから発売された。価格はともに2,900円。これで旧式TVや家庭用TVでも、PSのスペックを生かした高画質なゲームを楽しめる。

ゲームキッズ注目！渋谷にゲームソウル

タワーレコード渋谷店オープン

3月にオープンした東京・渋谷のタワーレコードでは、音楽CDだけでなく、PSソフトも販売する。ゲームグッズショップ"ゲームソウル"もあるよ。

子供たちの意見を取り入れた番組作りをしています！

ゲームセンターやコンシューマ機で一大ブームを呼んだ格闘ゲーム、「ストリートファイターⅡ」がついにテレビアニメ化。タイトルは「ストリートファイターⅡ V」、放映開始は4月10日から毎週月曜日午後7時から7時30分。全国の日本テレビ系列で放送される。

今回は、このアニメ版の制作を手がけている今井賢一プロデューサーにお話を伺ってみた。

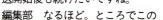
編集部　今回のテレビアニメ化は、どういう経緯で始まったのですか？

今井　最初のきっかけは、今度のゴールデンウィークに公開されるハリウッド版映画「ストリートファイター」をカプコンさんから手伝ってくれと誘われたんですよ。そして、その関係で昨年夏に公開された劇場用アニメ映画「ストリートファイターⅡ」のプロデュースをやらせていただいたんです。あれは、プロデューサーのほかにも、いろいろな事情で僕が脚本を書いているんですよ。それでその劇場版がある程度の成功を収めたので、テレビシリーズを考え始めたんです。

これまでに劇場用アニメ版とハリウッド版を手がけている敏腕プロデューサーなのだ。

編集部　今回のようなゲームをテーマにしたアニメは、普通のアニメ作りとどう違うんですか？

今井　一番のポイントは、「ストーリーが無い」ところです。キャラクターと設定はあるんですけど。それで周囲を納得させるストーリー作りのために、子供たちの意見を取り入れているんです。親戚や知り合いの子供たちを集めて、どういうアニメを望んでいるのか、意識調査をして、その結果を今回のテレビアニメ版のストーリーに大きく反映させてるんですよ。放送開始後も続けたいですね。

編集部　なるほど。ところでこのテレビアニメ版の見どころは？

テレビアニメ版のケンは、とってもオシャレ。ブランド物のスーツを軽く着こなしている。

今井　やっぱりアクションシーンです。正道会館のプロの格闘家に意見を聞きながら制作したリアルな格闘シーンは、迫力満点です。今までのテレビアニメでは実現出来なかった細かいカット数で、すごい迫力のアクションシーンが展開しますよ。ぜひ見て下さい。

TVアニメ版ストーリーをちょっぴり紹介

第1話（4月10日放送分）あらすじ

舞台は日本。リュウは南西諸島の海宮内島（みくないじま）で、林業のアルバイトをしつつ修行を続けていた。そんなある日、かつて同じ師匠のもとで修行した仲間・ケンからのエアメイルが届く。内容はただ一言「アメリカに来い」とだけ。

アメリカに着いたリュウは、2年ぶりに旧友と再会して驚く。実は、ケンの家は大富豪だったのだ。ケンに連れられ巨大な屋敷に入ると、その庭には昔二人が修行をした道場がそっくりそのまま再現されていた。

そして、ケンの両親に暖かい歓迎を受けるリュウ。豪華な晩餐のあとくつろごうとするリュウを、ケンはバイクで外に連れ出す。2人は軍人が群れているパブに乗り込み、当然のように大乱闘が始まった……。

第2話（4月17日放送分）あらすじ

パブの店内には、リュウとケンに倒された軍人たちが累々と横たわっている。そこに、今までとは明らかに格の違う新たな敵が現れた。ヤツの名はガイル。リュウは猛然とガイルに闘いを挑むのだが、難なくかわされてしまう。そしてガイルの反撃が始まり、その圧倒的なパワーとスピードの前にリュウはあっという間にボロボロにされてしまう。そして次々に炸裂するガイルの攻撃の前にリュウは立ったまま気絶してしまった。仲間の軍人たちと店を出ていくガイルが、ケンを挑発する。「仲間がやられているのに、なぜ黙って見ているんだ？」「お前ごときに2人がかりでやれるかよ！」。

翌日ケンは1人で空軍基地に乗り込みガイルに対決を挑むが、あっさり反撃されてしまうのだった。

今まで自分の力を過信していた2人は、世界をめぐる修行の旅に出ることを決意した……。

Oh!FM TOWNS MARTY

「MaRTYにチャンネルを合わせろ」というキャッチコピーで、1993年2月20日登場した家庭用マルチメディアプレイヤー・FM TOWNS MaRTY。おもな特徴は32ビットパソコンFM TOWNSのソフトがほぼそのまま動くというところ。しかも10万円を切る価格設定に、当時のハードマニアは狂喜した。スペックだけでも、386SX(クロック16.02MHz)相当のCPU、640×480ドットの解像度+最大32768色のグラフィック機能、FM音源6声+PCM音源8声のステレオサウンド機能、などなどとても他のコンシューマ機などと比べると凄すぎる性能を持っていた。

しかし、喜んだのは本当にマニアだけ。いかんせん98,000円という価格は、所詮一般人には手が出せないものであったからだ。しかも、1年後にコストダウンしたMaRTYモデル2が出る頃には3DOという強力なライバルが出現、その上コンシューマ機にもCD-ROM時代が到来していた。

こうして不遇の名マシンMaRTYの運命は始まったのだが……。

(次号に続く。)

●富士通　98,000円
●1993年2月20日発売

電光掲示板

最近のゲームは、グラフィック、サウンド共に大迫力のものが多くなってきた。そんな迫力のあるゲームでも14型ぐらいの小さい画面でプレイすると、面白さも半減するだろう。大画面でプレイしたいけど、テレビを買う金も置くスペースもない。

小形で丸いボディだけど凄い機能が……。

そんなあなたにお勧めなのが、この液晶プロジェクターCPJ―100。大画面テレビと比べると半額以下、しかも収納可能なスクリーンを使用するのでスペースも特に必要ではない。お部屋の余っている壁の部分や、天井にでもスクリーンを設置すれば大画面ゲームライフが始まるのだ。

そこで、このCPJ―100の詳しい機能だが、まずこの価格帯（定価138,000円）では珍しく、S映像入力端子付き。従来のAV入力のプロジェクターより数段美しい画像が楽しめる。もちろん、普通のAV入力もOK。そして、ステレオ入力可能でステレオスピーカーを内蔵しているので、迫力あるサウンドを本体だけで再生できる。

また、画像の拡大率は20～60型。なお最適な大きさは40～60型と、かなりワイドな画像が映写可能。そして、これは隠し機能なのだが、なんとビンゴゲーム機能を内蔵しているのだ。しかも、それを入力画像に重ねて表示できる。パーティーなどで大活躍しそうな機能だ。

なお使用してみた感想だが、映像は思ったよりキメが細かく綺麗。内蔵スピーカーの音質もそこそこ、ソニーの小形アクティブスピーカーの蓄積が活かされているようだ。映写角度を45°のうちなら、カッチリ固定できるのも便利。

ちなみにプレイステーションは、S映像出力でダイレクトで繋げる。

●ソニー
●138,000円　発売中

別売りのスクリーン・SPJ―N60を使用。いっそう鮮明な画像が得られる。

BOOK 闘神伝 PERFECT GUIDE

プレイステーションの大ヒット人気ゲーム「闘神伝」の攻略本がついに発売になった。エリスのかわいらしいCGが表紙を飾るこの本は、ゲームが10倍(くらい)楽しめる裏技集やファン必見の「闘神伝グラフィティ」、読者プレゼントを満載。「闘神伝」の奥の奥まで楽しめちゃう完全攻略本だ。

●ソフトバンク　880円　発売中

CD 國府田マリ子の Radio Canvas Vol.2

今や押しも押されぬ人気声優、國府田マリ子のチャーミングなボイスがぎっしりと詰まったアルバム第2弾。しかも今回は2枚組、とボリュームもアップ。1枚目はライブ「Pure TOUR」の模様を収録、2枚目は丹下桜などをゲストに迎えラジオ番組風に。それぞれ違った魅力に浸れる。

●キングレコード　2,800円　4月21日発売

CD 卒業 ～Graduation～

様々なゲーム機に移植されたソフト「卒業～Graduation～」の世界を歌やドラマでリアレンジしたバラエティCD。鶴ひろみや冬馬由美、久川綾などそうそうたる人気声優による「3年B組」のメンバーに加え、古谷徹が教師役となって盛り上げるはちゃめちゃな学園ドラマが楽しい1枚。

●東芝EMI　2,800円　発売中

CD PANZER DRAGOON

セガ・サターンで好評発売中の3Dシューティングゲーム、「パンツァードラグーン」のオリジナルサウンドトラック。これがゲーム中に流れているとは信じられないような、オーケストラ音楽。指揮はNHKの番組の音楽で有名な東祥高。荘厳なオーケストレーションが聴きどころだ。

●ポリドール　2,500円　発売中

CD エテミブル ―天壌無窮―

パソコンゲームの「夢幻戦士ヴァリス」や、「アルシャーク」などのゲームミュージックで一部のファンに多大な支持がある佐藤天平が手がけた最新ゲームミュージック。今回の「エテミブル―天壌無窮―」では、ゲームの舞台が古代日本なので、和楽器による異色のアレンジが施されている。

●ポリドール　2,800円　発売中

CD ミュージック フロム ブランディッシュ3

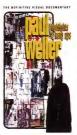
日本ファルコムの最新RPG「ブランディッシュ3」のサウンドトラック。今回もゲームに収録されているオリジナル音源全56曲と、J.D.K.バンドがアレンジした4曲とファルコムの音楽スタッフがアレンジした4曲を収録。まさにファルコムマニア必携の一枚。

●キングレコード　3,800円　発売中

CD クロノ・トリガー

超有名ゲームデザイナー・堀井雄二、人気漫画家・鳥山明、ファイナルファンタジーの坂口博信、の3人が結集して作り上げた夢の超大作RPG、「クロノトリガー」。これのオリジナルサウンドが全曲収録されているCDが登場。完全収録のため、なんと3枚組の圧倒的なボリューム。

●NTT出版　3,800円　発売中

VIDEO ドキュメンツ ポール・ウェラー

「in the city」で強烈なデビューを飾った伝説のパンクバンド・ジャム。そしてポップミュージックとして有名なユニット・スタイルカウンシル。この偉大な2つのバンドのリーダーであったポール・ウェラーの歴史を記したビデオ。貴重な未発表映像が多数公開されている。

●ポニーキャニオン　4,800円　発売中

VIDEO 闘魂Vスペシャル VOL.27

新日本プロレスのオフィシャルビデオシリーズ「闘魂Vスペシャル」の最新作が登場。このVOL、27では、平成7年2月8日に仙台体育館で行われた、グレート・ムタVSエルヒガンテ、橋本真也VSスコット・ノートンの試合を中心に収録。熱き男たちの闘いが、今よみがえるのだ。

●ヴァリス　3,800円　発売中

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
大好評発売中!!
6,950円(税別)
名作サンダーフォースの興奮が
今、格闘アクションでよみがえる！
超・燃ゑる
熱血親子
● 全5ワールド15シーンの多彩な画構成と巧妙なトラップの数々!
● 各キャラごとに用意された華麗で豪快な攻撃手段は十数種類
● 画面全体で表現されるド胆を抜く演出とドラマティックな展開!
● 全編を通して流れるベストマッチBGMとド迫力サウンド
World of Technology
Tecno Soft

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

魔王復活を阻止せよ!

痛快ファンタジーピンボール登場!!

Fantasic Pinball

きゅう てん かい

★仕掛けの数は100近く! 楽しく、スリリングなフューチャーが目白押し!!

★ハイクオリティサウンドとファンタジック映像がゲームを華やかに演出!

★キャラクター性を打ち出した新システムの採用で、ゲーム展開を多様化!

球転界ハイスコアキャンペーン実施!

毎月、毎月上位10名様に素敵なプレゼントを進呈!!また、応募者全員に全ランキングを通知致します。詳しくはソフト付属の解説書をご覧ください。

'95年3月31日発売!

価格5,800円(税別)

株式会社テクノソフト

佐世保市勝海町165-1

KING of IRON
FIST TOURNAMENT
SOFT BANK
The PlayStation 5月号特別付録
1995年5月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻　第6号通巻6号特別付録
「鉄拳」 ©株ナムコ

鉄拳 全技早見表 コマンド

TEKKEN

キャラ8人の特殊入力技を一覧にしてみた。PS版だけでなく、アーケード版でも使える仕様なので、利用価値は高いはずだ。

The PlayStation 5月号特別付録
1995年5月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻 第6号通巻6号特別付録

NINA ニーナ・ウィリアムズ

10連コンボ										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
ダメージ	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

接近戦ではワンツーパンチ、トリプルスマッシュ、アッパーストレートで攻める。相手がしゃがんでいるときはラピッドキックコンボだ。相手がダウンしたら、必ずニールキックで追い打ち。

ニーナの10連コンボは➡左パンチ（攻撃力8）、左パンチ（攻撃力10。この技からつながった2発目の攻撃力は15になる）、また相手に背を向けた状態からの左パンチ（攻撃力8）でも出せる。

技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ	備考
居反り(いぞり)	接近して	通常投げ1	35	
四方投げ(しほうなげ)	接近して	通常投げ2	35	
抱え込み肘打ち(かかえこみひじうち)	接近して ⇘⇘	コマンド投げ	50	
首刈り投げ(くびかりなげ)	接近して ➡	コマンド投げ	35	
掌握(しょうあく)	接近して ⇩⇘⇨	関節技1段目	15	
首刈十字固(くびかりじゅうじがため)	掌握中	関節技2段目	30	
立逆脇固(たちぎゃくわきがため)	掌握中	関節技2段目	20	
裏門鷹羽絞(うらかんぬきたかばじめ)	立逆脇固中	関節技3段目	25	
捨逆脇固(すてぎゃくわきがため)	立逆脇固中	関節技3段目	25	
ワンツーパンチ		上、上	6、6	
双掌破(そうしょうは)	⇨⇨	中	32	
トリプルスマッシュ		上、上、上	6、6、15	
ダブルスマッシュ		上、上	12、15	
PKコンボ		上、上	12、20	
PDKコンボ	⬇	上、下	12、22	2段目はダウン攻撃可
ニールキック	⇨⇨	中	25	ひるみH、G ダウン攻撃可
フラッシュコンボ	⇘	中、上、上	12、12、5	
ラピッドキックコンボ	⇘	中、上、上、上	10、6、8、10	
アッパーストレート	⇘	中、上	10、15	
ハンティングキックコンボ	⇗	上、下、上	20、10、14	2段目はダウン攻撃可
レイブキック	立ち上がり途中(orしゃがみ始め)	下、中	5、20	2段目はダウン攻撃可
ボーンカッター	⇨⇨⇨	中	20	
ハンティングスワン	⇙ (⇧⇧でキャンセル)	ガード不能	80	

PAUL ポール・フェニックス

10連コンボ										
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	12	7	5	7	4	5	7	8	25

接近戦ではとりあえずワンツーパンチを出し、相手が立っていたら落葉や投げ、しゃがんでいたら崩拳をねらう。崩拳がガードされたあとは三宝龍の上・中・下段のどれかで攻撃。また双飛天脚から、相手が立ちガードしていたら落葉や投げ、しゃがんでいたら瓦割り崩拳を出す攻めもある。遠距離からはあびせ蹴りが有効。相手がひるんだら投げ、しゃがんでいたら崩拳や葉桜で崩す。

技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ	備考
腕取り逆十字(うでとりぎゃくじゅうじ)	接近して	通常投げ1	35	
一本背負い(いっぽんぜおい)	接近して	通常投げ2	40	
巴投げ(ともえなげ)	接近して ⬅	コマンド投げ	40	
裏当て(うらあて)	接近して ⇨⇨	コマンド投げ	35	
ワンツーパンチ		上、上	10、12	
双飛天脚(そうひてんきゃく)	⇗	中、下	25、25	
崩拳(ぽんけん)	⇩⇘⇨	中	50	
PKコンボ		上、上	12、30	
PDKコンボ	⬇	上、下	12、17	2段目はダウン攻撃可
落葉(らくよう)	しゃがみ途中	下、中	15、25	
あびせ蹴り(あびせげり)	⇨⇨	中	20	ひるみH、G
葉桜(はざくら)	しゃがみから ⇨	中	30	
岩石割り(がんせきわり)	しゃがみ途中	ダウン攻撃	10	ダウン攻撃可
三宝龍上段(さんぽうりゅうじょうだん)	⇨⇨	中、中、上	20、15、15	
三宝龍中段(さんぽうりゅうちゅうだん)	⇨⇨ ⇨or⇘	中、中、中	20、15、15	
三宝龍下段(さんぽうりゅうげだん)	⇨⇨ ⇦or⇙	中、中、下	20、15、15	3段目はダウン攻撃可
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中	中	15	
瓦割り崩拳(かわらわりぽんけん)	しゃがみ途中 ⇨	中、中	15、30	

JACK ジャック

10連コンボ										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

接近戦はハンマーラッシュが有効。最初のパンチを相手がしゃがみガードすると、次の中段パンチがほぼ確実にヒット。相手が中段パンチを立ちガードしたら、連続技を止めて投げやスイングL・Rナックルをねらう。また、しゃがみキックで相手をしゃがませておいて、ワイルドスイングを出すのもいい。遠距離からはメガトンパンチ、ギガトンパンチで攻撃。相打ちでもOKだ。

技の名前	入力	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して	通常投げ1	30	
ヘルプレス		中(通常投げ2)	15(投げとして決まれば40)	ダウン攻撃可
パイルドライバー	接近して ⇙⇨	コマンド投げ	65	
バックブリーカー	接近して ⇩⇙⇦	コマンド投げ	40	
ピラミッドドライバー	接近して ⇩⇘⇨	コマンド投げ	25	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	⇙ ⇘	下、下、下、中	25、25、25、40	
ストレート＋エルボー		上、中	12、15	
ハンマーコンボ		上、上、中	18、12、18	
ハンマーナックル	⇘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中、中	15、30	
スイングLナックル	しゃがみ前進し始め	中、中、中	15、12、12	
スイングRナックル	しゃがみ前進し始め	中、中、中	15、12、12	
メガトンパンチ	⇦⇙⇩⇘	中	50	
パワーシザース	⇨⇨	中	35	
ヒッププレス	⇗	中	25	ダウン攻撃可
ワイルドスイング	しゃがみから ⇨	上、中、中	12、12、12	
ギガトンパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨(方向キー回転)	※ガード不能	20、40、60、80、125(回転数が1、2、3、4、5)	1回転目のみひるみG
ブラッドファン	その場しゃがみ&ヒッププレス後	下、下、下、下	10、10、10、10	
ブラッドファン	その場しゃがみ&ヒッププレス後	下、下、下、下	10、10、10、10	
その場しゃがみ(そのばしゃがみ)	しゃがみ途中	動作	攻撃判定なし	
ハンマーラッシュ	しゃがみから	下、下、中、中、中	12、12、12、12、12	

※ギガトンパンチは、1回転目に出した場合は立ちガードで防御可能。ダメージは回転数に比例する。

KAZUYA 三島一八

10連コンボ										
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
ダメージ	7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

中距離から風神拳やダブルアッパーを出す。相手が宙に浮いたら立ち左キックで空中追い打ち、そのあと破砕蹴でダウン攻撃。閃光烈拳からの投げと右踵落としの2択、螺旋襲刃脚の1発目をガードさせてそのまま2発目を出すか、風神拳を出すかの2択、ダブルアッパーの1発目をガードさせて2発目を出すか、奈落払いを出すかの2択がそれぞれ有効。上中下に揺さぶるキャラだ。

技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ	備考
体落とし(たいおとし)	接近して	通常投げ1	35	
旋蹴り(つむじげり)	接近して	通常投げ2	40	
超ぱちき(ちょうぱちき)	接近して ⇨⇨	コマンド投げ	35	
ワンツーパンチ		上、上	10、12	
螺旋襲刃脚(らせんしゅうじんきゃく)	⇗	上、下	25、15	2段目はダウン攻撃可
風神拳(ふうじんけん)	⇨(ニュートラル) ⇩⇘	中	30	
空斬脚(くうざんきゃく)	⇨⇨⇨	中	30	ひるみG
右踵落とし(みぎかかとおとし)	⇨	中	30	ひるみH
踵落とし(かかとおとし)	立ち上がり途中	中、中	20、25	ひるみH
閃光烈拳(せんこうれっけん)		上、上、中	10、10、20(方向キー前入れで12、10、20)	
破砕蹴(はさいしゅう)	⇨⇗	中	22	ダウン攻撃可
雷神拳(らいじんけん)	⇨(ニュートラル) ⇩⇘	中	50	
鬼哭連拳(きこくれんけん)		上、上、上	10、12、25(方向キー前入れで12、15、25)	
ダブルアッパー	⇘	中、中	10、15	
骸割り(むくろわり)	前大ジャンプ始め	中	25	ダウン攻撃可
奈落払い(ならくばらい)	⇨(ニュートラル) ⇩⇘	下、下	17、12	ダウン攻撃可
左踵落とし(ひだりかかとおとし)	⇨⇨	中	30	ひるみH

コントローラーセッティング

ＬＲボタン４つか、○×△□ボタン４つ又は自由設定の３種から選択可能。表内のボタン表記は右の図のように設定。

表内ボタン設定
左パンチ●●右パンチ
左キック●●右キック

ＬＲボタンを４つ使ってパンチとキックを出す。多少慣れが必要か。

○×△□ボタンで技を出す。ピアノタッチでいくならこちらを選択。

通常投げ

各キャラが２種ずつ持っている通常投げ。２種あるのには意味があり、相手を近くに投げるものと、遠くに投げ飛ばすものに分かれる。

技の名前	入力	ダメージ
通常投げ1		30〜40
通常投げ2		30〜40

方向キーの入力時間

短時間の入力は規定の時間（約0，3秒）以上の入力は受け付けない。長時間の入力の場合、技が出終わるまで入れ続けること。カズヤの10連コンボなども最後まで➡を入力し続ける必要がある。

短い時間入力……⇨	長い時間入力……➡

基本動作と攻撃法

姿勢	立つ	レバーニュートラル or ⇧
	しゃがむ	⬇
	振り向く	⇨・⇦
移動	前進・後退	➡・⬅
	走る	⇨⇨➡
	前方・後方ダッシュ	⇨⇨・⇦⇦
	しゃがみ前進・後退	⇘・⇙
ジャンプ	前方ジャンプ	⇗(小)・⇗(大)
	垂直ジャンプ	⇧(小)・⇧(大)
	後方ジャンプ	⇖(小)・⇖(大)
防御	立ちガード	⬅
	しゃがみガード	⇙

○通常技

	技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ
立ち攻撃	立ち左パンチ(リードジャブ)		上	10
	立ち右パンチ(クロスストレート)		上	12
	立ち左キック(サイドハイキック)		上	15
	立ち右キック(バックスピンキック)		上	25
前進攻撃	前進左パンチ(リードジャブ)	➡	上	12
	前進右パンチ(裏拳)	➡	上	12
	前進左キック(サイドハイキック)	➡	上	20
	前進右キック(バックスピンキック)	➡	上	25
しゃがみ攻撃	しゃがみ左パンチ(シットジャブ)	⬇	下	5
	しゃがみ右パンチ(シットストレート)	⬇	下	8
	しゃがみ左キック(シットスピンキック)	⬇	下	12
	しゃがみ右キック(ローキック)	⬇	下	10
姿勢変更攻撃	立ち→座り途中:左パンチ(シットジャブ)		下	5
	立ち→座り途中:右パンチ(シットストレート)		下	10
	立ち→座り途中:左キック(シットスピンキック)		下	12
	立ち→座り途中:右キック(ローキック)		下	7
	座りから立つ途中:左パンチ(アッパーカット)		中	12
	座りから立つ途中:右パンチ(ライジングアッパー)		中	15
	座りから立つ途中:左キック(トルネードキック)		中	25
	座りから立つ途中:右キック(トゥースマッシュ)		中	20
中段攻撃	崩し左パンチ(ステップインアッパー)	⇘	中	10
	崩し右パンチ(ショートアッパー)	⇘	中	15
	崩し左キック(サイドキック)	⇘	中	17
	崩し右キック(フロントキック)	⇘	中	15
大ジャンプ攻撃	飛び左パンチ(ジャンプジャブ)	⇗	中	10〜18
	飛び右パンチ(追撃パンチ)	⇗	中	25
	飛び左キック(ジャンピングソバット)	⇗	中	20〜25
	飛び右キック(ライジングトーキック)	⇗	中	15〜25
小ジャンプ攻撃	小飛び左パンチ(ジャンプジャブ)	⇗	中	12
	小飛び右パンチ(追撃パンチ)	⇗	中	12
	小飛び左キック(ジャンプサイドキック)	⇗	中	25
	小飛び右キック(ラウンドハウスキック)	⇗	中	25

カッコ内の技名、ダメージはカズヤのものです

○振り向き攻撃

技の名前	入力(相手に背を向けている時)	攻撃種類	ダメージ
スピンナックル	or	上	15
スピンキック	or	上	25
シットスピンナックル	⬇ or	下	10
シットスピンキック	⬇ or	下	12

攻撃種類

各キャラの打撃技は上段、中段、下段攻撃の３種に分類できる。それぞれ説明しよう。

●上段攻撃
頭部を攻撃。立ちガードで防御でき、相手にしゃがまれると空振る。

●中段攻撃
相手のしゃがみガードを崩し、攻撃を当てる。立ちガードで防御可。

●下段攻撃
相手の足元を攻撃。しゃがみガードで防御可。ジャンプ回避も有効だ。

走ってから出す技

フィールドに制限を持たせていない鉄拳では、相手を逃がさないように、前方に走って（３歩以上）出す技が用意されている。

技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ
ダッシュスライディング	3歩以上走って	下	17
使えるキャラ：カズヤ、ポール、ニーナ、ロウ、ミシェール			
ランチョップ	3歩以上走って	中	30
使えるキャラ：全員　※ヒット後、相手はひるむ			
ダッシュスラッシュキック	3歩以上走って	中	20
使えるキャラ：ニーナ、ミシェール　※ヒット後、相手はひるむ			
ダッシュヘッドスライディング	3歩以上走って	下	25
使えるキャラ：ジャック			
タックル	3歩以上走って相手と接触する	投げ技	5
使えるキャラ：全員　※相手がしゃがんでいても技が決まる			
ダッシュアリキック	3歩以上走って右キック×3	下、下、下	22、7、7
使えるキャラ：キング			

特殊な必殺技について

特殊入力技の中には、相手をひるませるものや、ガードできない技が存在する。また各キャラには10連コンボなる連続技が用意されている。

●ひるみ技
防御側が一定時間、無防備になる技。ヒット時にひるむ場合とガード時にひるむ場合の２種類が存在する。（表内Ｈはヒット時、Ｇはガードの場合）

●ガード不能技
防御できない。つまり、防御していても攻撃を食らってしまうのがガード不能技だ。出すまでのスキは大きいが、相手の起き上がりに重ねて使うと有効。

●10連コンボ
10発もの技を連続で出し続ける究極のコンビネーション。ただ、最後まで連続でつながるわけではないので注意したい。

ダウンと起き上がり

ダウンした相手に対し、攻撃を加えられる。起き上がる側は方向キーとボタンの組み合わせで全15種の起き上がり攻撃が出せる。

技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ
●ダウンに対する基本攻撃			
ホーミングしながらダウンしている相手を攻撃する	方向キー⬆or⇧と同時に右パンチ	中	12〜25
●起き上がりながらの基本攻撃			
起き上がり左中段キック(相手が足側)	連打	中	20
起き上がり右中段キック(相手が足側)	連打	中	20
起き上がり中段キック(相手が頭側)	or 連打	中	20
起き上がり左下段キック(相手が足側)	⬇ 連打	下	10
起き上がり右下段キック(相手が足側)	⬇ 連打	下	10
起き上がり下段キック(相手が頭側)	⬇、⬇ 連打	下	20
後転起き上がり中段キック	方向キー頭方向＋キック連打	中	15
後転起き上がり下段キック	方向キー頭方向後転中⬇＋キック連打	下	15
前転起き上がり中段キック	方向キー足方向＋キック連打	中	10
前転起き上がり下段キック	方向キー足方向前転中⬇＋キック連打	下	10
●ダウン中相手が足側にいる場合			
スプリングキック	レバーを頭方向	中	20
前転ライジングクロスチョップ	レバーを足方向	中	15
後転ライジングクロスチョップ	後転中にレバーを相手方向に入れて	中	15
●ダウン中相手が頭側にいる場合			
後転ドリルアタック	レバーを頭方向	上	15
前転ドリルアタック	前転中にレバーを相手方向に入れて	上	15

KING キング

技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ	備考
ブレンバスター	接近して	通常投げ1	40	
ココナッツクラッシュ	接近して	通常投げ2	30	
DDT	接近して	コマンド投げ	45	
ツームストンパイルドライバー	接近して	コマンド投げ	65	
ジャガードライバー	接近して ⇩⇘⇨	コマンド投げ	25	
ジャイアントスイング	接近して ➡⇨⇩⇨	コマンド投げ	50	
ワンツーパンチ		上、上	12、10(レバー入れで15、10)	
ワンツーアッパー		上、上、中	12、10、10(レバー入れで15、10、10)	
ドロップキック	⇨⇨	中	25	ひるみG
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨	中	40	ひるみG
ジェイルキック		中	20	
ナックルボム		中	35	
アリキック	座り前進始め	下、下	17、7	ダウン攻撃可
アリキック(カウンター時)	座り前進始め ×5	下、下、下、下、下	17、7、5、4、3	
エルボードロップ	大ジャンプ始め	中	35	ダウン攻撃可
スマッシュアッパー		中	20	
ミドルスマッシュ	⇨(ニュートラル)	下	10	ダウン攻撃可
ダイナマイトアッパー	しゃがみ状態から	中	20	
フライングクロスチョップ		出始めは上あとは下	15	ひるみG ダウン攻撃可
ダブルニードロップ	前大ジャンプ始め	中	40	ダウン攻撃可
フランケンシュタイナー(打撃)		中	20〜35	ひるみH ダウン攻撃可
フランケンシュタイナー(投げ)		コマンド投げ	20+35	ダウン攻撃可
ライトストレート・レフトアッパー		上、中	15、10(レバー入れで15、10)	
レフトストレート・ライトアッパー	しゃがみ途中	上、中	5、15	

攻めは投げ技主体。ワンツーアッパーやジェイルキックで相手を止めてから投げを決めるのもいい。サテライトドロップキック、フランケンシュタイナーを中距離から出し、相手の攻撃をガードしたらひるませて投げを決めるのもいい。キングの10連コンボは➡右パンチ（攻撃力15。この技からつながった2発目の攻撃力は15になる）から出せる。

10連コンボ										
攻撃種類	上	上	中	中	中	上	下	下	上	中
ダメージ	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

MICHELLE ミシェール・チャン

技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ	備考
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	通常投げ1	35	
フロントスープレックス	接近して	通常投げ2	35	
ジャーマンスープレックス	背面取り中	コマンド投げ	45	
通天砲(つうてんほう)		上、中、中	10、8、14	
通天砲(つうてんほう)		中、中	12、14	
前掃腿(ぜんそうたい)	しゃがみ途中	下	15	ダウン攻撃可
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	しゃがみ途中	下、中	15、25	1回目はダウン攻撃可
前掃連腿(ぜんそうれんたい)	しゃがみ途中	下、上	15、20	ダウン攻撃可
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	しゃがみ途中	下、下	15、10	ダウン攻撃可
蒼空砲(そうくうほう)	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏(れっしんとう)	前大ジャンプ始め	中	25	ダウン攻撃可
斬捶(ざんすい)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲(ざんすいつうてんほう)	斬捶中	中、中、中	18、15、14	
突双掌(とつそうしょう)	⇨⇨	中	30	ひるみG
崩捶(ほうすい)		中	15	
大纏崩捶(だいてんほうすい)	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後は必ず入る	22	
衝腿(しょうたい)		中	17	
背面取り(はいめんとり)	ヒット後 or ヒット後	動作	攻撃判定なし	
後掃腿(こうそうたい)	座り前進始め	下	12	ダウン攻撃可
穿弓腿(せんきゅうたい)	後掃腿中	中	25	
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)	⇦⇨ [片足を上げたら]	ガード不能	50	

接近戦では中段攻撃を含んだ通天砲でまず攻めてみよう。相手が立っていたら投げ、立ち右キックから前掃腿系の技を出してみよう。しゃがみガードに徹している相手には通天砲や崩捶で中段攻撃。

10連コンボ										
攻撃種類	上	上	中	中	中	中	上	中	上	中
ダメージ	12	8	8	6	6	8	6	6	7	25

YOSHIMITSU 吉光

技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ	備考
雫(しずく)	接近して	通常投げ1	35	
双破(ふたこば)	接近して	通常投げ2	40	
忍法陽炎(にんぽうかげろう)		中	40	
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	陽炎中に	中	40	
忍法卍蝉(にんぽうまんじせみ)	×6	上、上、上、上、上、上	10、10、10、10、10、10	6段目は
忍法卍葛(にんぽうまんじかずら)	×5	下、下、下、下、下	12、7、7、7、7	5段目はダウン攻撃可
三散華(さざんか)		上、上、上	20、20、20	
忍法卍蜘蛛(にんぽうまんじぐも)		中	20	ダウン攻撃可
跳び膝蹴り(とびひざげり)		中	20	
倒木蹴(とうぼくしゅう)	卍変中に	中	12	
斬突剣(ざんとつけん)		中	15	ダウン攻撃可
絶晦剣(ぜつかいけん)		ガード不能	60	
稲妻(いなずま)		上、中	25、30	
露払い(つゆはらい)	しゃがみ前進し始め	下	12	ダウン攻撃可
PKコンボ		上、上	12、30	
PDKコンボ		上、下	12、17	2段目はダウン攻撃可

中距離から陽炎で攻めてみよう。相手が立ちガードしたら跳膝と同時に攻撃し、相手がガードしたら陽炎や草薙を出すのもいい。能技の斬突剣を中距離からねらうのもいい。接近戦での攻めは左ジャブ、中段の稲妻を使い分けて攻撃する。

※1発目がヒットするとそれ以降、ヘイハチ、ガンジュウ、ワン、クマ、リーに対しては攻撃が届かなくなる。

LAW マーシャル・ロウ

技の名前	入力	攻撃種類	ダメージ	備考
折檻パンチ(せっかん)	接近して	通常投げ1	30	
ドラゴンダイブ	接近して	通常投げ2	35	
ドラゴンニー	接近して	コマンド投げ	25	
ワンツーパンチ		上、上	10、6	
ステップインミドルキック		中	15	
サマーソルトキック(スピンタイプ)	⬇⬆(or⇖or⇗)	中	30	
サマーソルトキック(ジャンプタイプ)	⬇⬆(or⇖or⇗)	中	上30、後25、前35	
スピンキックコンボ		上、上、上	20、12、12	
左連拳(ひだりれんけん)		上、上、上、上、上	10、5、5、5、5	
ドラゴンナックルコンボ		上、中、上	12、6、8	
ドラゴンナックルコンボ		上、上	12、10	
サマーソルトドロップ	⬇⬆(or⇖or⇗)	中	30	
ドラゴンロー	しゃがみ途中	下	15	
三連ハイキック(さんれん)		上、上、上	25、10、10	
フェイントミドルキック	三連ハイキックの途中で方向キー前に	中	15	
スライディング	しゃがみ状態から	下	17	ダウン攻撃可
ドラゴンサマー		上、中	20、30	
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨	中	30	ひるみG
ドラゴンファング	(⇧⇧でキャンセル)	ガード不能	60	

接近戦では➡から始めるドラゴンナックルコンボが有効。三連ハイキックは中・上段から入る技で、左ジャブから出せばとっさの2択で攻撃が決まる。ダウンを奪ったらスライディングなど下段からの攻撃。左連拳2発から→ドラゴンナックルコンボも有効。